ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

SPECIAL EMULATEURS:
Test de la carte ATONCE 16 MHz
La Saga de l'émulation

EXPOS: AMIGA BERLIN 92 - Dom Pub III Tournai

TESTS: Digital Sound System de GVP - ADSPEED d'ICD - SUPERBASE Pro.4 - CALIGARI - DOC AMI

VIDEO: Les nouveautés de SATV

COMMS: Montage d'un point FIDONET

M 4584 - 46 - 30,00 F



MAI 1992 No. 46
Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:
Guy Beteille, Gilles Bihan, Kamel Biskri, Hérvé Chabert, Fabrice Duhoux, Jean-Luc Faubert, Léon Guilbirds, Serge Hammouche, Eric Laffont, Pierre Philippe Launay, Xavier Leclerc, Malika, Mango, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, et l'équipe d'Hermès Diffusion.

Editorial

Le déferlement des ordinateurs compatibles, puissants et bon marché, impressionne du monde en ce moment. Il est vrai que beaucoup d'utilisateurs d'Amiga ont choisi cette machine par le passé à cause de son excellent rapport performance/prix.

Puis, brusquement, ils se retrouvent dans une toute autre situation: l'Amiga est devenu une machine plus chère que les autres en matière de puissance brute. Il faut avoir de très bonnes raisons pour choisir un Amiga de nos jours.

Les raisons existent: l'AmigaDOS est incontestablement un excellent compromis entre convivialité et puissance, entre efficacité et simplicité.

Mais les Amigaïstes auront de plus en plus de mal à justifier leur achats si les prix des compatibles continuent leur plongée vertigineuse et que les prix Amiga demeurent aériens.

NOTRE COUVERTURE

L'image choisie ce mois-ci pour la couverture est tirée d'un court métrage en préparation qui s'appelle ZED. Fabrice Hourlier qui travaille chez ATELIER NUMERIQUE l'a créé sur CALIGARI, en 1280 par 912. Sa sortie, réalisée sur une imprimante Mitsubichi HI à sublimation thermique, a été photogravée par T.E.C à Toulouse et incrustée dans le fond de couverture préparé ici chez *AmigaNews*, avec Professional Page 2.1.

INDEX DES ANNONCEURS

Professional Page v3.0 : Une belle interface avec ARexx

Professional Page v3.0 *est disponible en France depuis deux semaines. Cette nouvelle version se distingue surtout par son utilisation intelligente du langage Arexx, et semble être la meilleure interface avec Arexx que nous ayons vue sur un logiciel Amiga.*

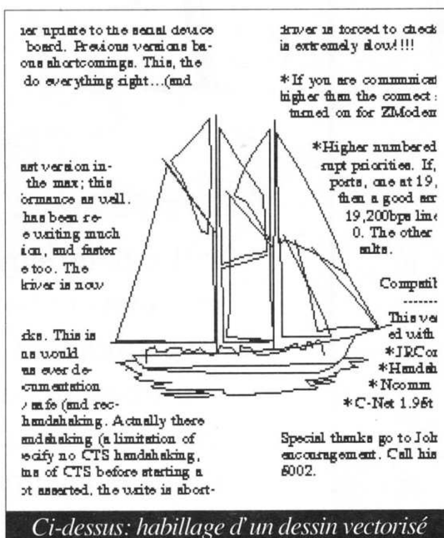
La majorité des logiciels qui comportent une ouverture sur Arexx se contentent de proposer une porte d'entrée et quelques commandes. De plus, ils laissent à l'utilisateur/programmeur la possibilité de créer ses propres scripts de commande.

Les programmeurs de Professional Page 3.0 ont su aller beaucoup plus loin. Ils proposent à la fois une multiplication de la puissance de leur propre programme, et en même temps une invitation claire et conviviale à l'utilisateur, à travers des icônes et des choix dans les menus, à participer lui-même dans la révolution Arexx.

Parmi les fonctions qui sont proposées en forme de script disponible à tout instant sont ceux pour implanter des grandes majuscules en début d'un texte (Dropcaps), pour sauvegarder automatiquement le document en cours à des intervalles réguliers.

En attendant un test de cette nouvelle version, citons rapidement quelques autres caractéristiques du logiciel en dehors de la partie Arexx:

- Accès aux Type 1 fonts
- Habillage texte de graphismes vectoriels irréguliers
- Undo (annulation de la dernière commande)
- Nouveaux algorithmes pour sélection quadrichromie
- Cinq nouvelles fonts vectorisées Agfa CG
- Accès direct à Professional Draw
- Importation des textes d'Excellence et ProWrite



Ci-dessus: habillage d'un dessin vectorisé

Ce logiciel est distribué en France par CIS au prix de 2490F (V2.1 français ou 3.0 anglais, au choix). La mise à jour au V3.0 français sera possible dans les mêmes conditions pour les acheteurs des deux versions.

Les Combo Série 3 sont moins chers que leurs prédecesseurs, tout en étant équipés d'un contrôleur SCSI plus rapide et d'une fréquence d'horloge plus élevée. La Combo 325 avec 1Mo de mémoire et 68EC030 (sans MMU) à 25MHz est à 6990FTTC; la Combo 340, avec 68EC030 à 40MHz, est à 10490F.

CIS annonce une nouvelle baisse de prix des **barettes de 4Mo** de RAM 60ns 32-bits à 2290FTTC au lieu de 2890F. Les packs de 2Mo de RAM 32-bit à 40 nanosecondes pour la carte accélératrice F40 68040 de GVP sont au prix de 3500FHT. ***Quarterback 4.3F*** sera donné avec les hard cards GVP vendus pendant le mois de mai. *(CIS, tél:56-363-441, FAX 56-362-846)*

Cartes 68040 pour Amiga 500

EVS Informatique annonce la prochaine sortie de deux cartes accélératrices 68040 pour l'Amiga 500: la 040/500 et la 040/500i de Progressive Peripherals & Software.

La première est cadencée à 28MHz et peut être peuplée de 4Mo de mémoire 32 bits. Le niveau de performance est identique à la carte 040 de PP&S pour Amiga 2000 alors que son prix, d'après EVS, restera "en rapport avec le prix de l'A500". Un utilitaire permet de passer en mode 68000. Sur la carte se trouve le Kickstart 2.0 et l'on peut passer du 2.0 au 1.3 par un clic de souris. L'utilitaire Fastrom copie le Kickstart dans la RAM 32 bits.

L'040/500i est une version économique sans co-processeur dédié aux calculs en virgule flottante.

(EVS Informatique, tél (1) 39-71-19-41, FAX 39-65-67-02)

Amiga 600 et lecteurs CD

Commodore France *annonce des changements dans les caractéristiques des lecteurs externe de CD-ROM pour l'A500 et A600.*

Le boîtier **A570**, pour les Amiga 500 et 500 Plus, sera disponible fin mai au prix de **3990 FTTC**. Il sera livré avec trois titres CD. Mais en plus du lecteur de CD-ROM il comporte, d'après l'annonce de Commodore France "**un emplacement qui permet de loger un disque dur ainsi que de la mémoire supplémentaire**".

Cela fait pas mal de choses dans un petit boîtier! Il y aura de la place pour 2Mo de RAM, et un interrupteur qui permet, au démarrage de la machine, de sélectionner le fonctionnement en mode CDTV ou Amiga.

Le lecteur de cartes sur le 600 est aux normes PCMCIA/IEDA, comme sur le CDTV. C'est une norme décidée par l'industrie, et non pas inventée par Commodore, ce qui est une bonne chose. Actuellement on ne dit pas chez Commodore France, ni même chez Commodore Allemagne, si il existe déjà des cartes à ce format, lisibles par l'Amiga.

Commodore fait tout actuellement pour persuader les éditeurs de jeux de sortir des produits en forme de carte. Les éditeurs sont favorables, pour des raisons évidentes de lutte contre le piratage, mais comme tout le monde ils se posent la question de l'éventuelle approbation ou du rejet de ce format par le public.

Selon nos sources en Allemagne, il serait possible de brancher beaucoup de choses sur **le bus à 80 broches** qui se trouve sous l'Amiga 600. (*Le connecteur de bus sur Amiga 500 comporte 86 broches et le connecteur de mémoire 56.*) Il y a des lignes directes au 68000, deux pistes d'interruption, et les signaux audio.

Commodore France nous signale que le seule différence d'importance entre le Kickstart 37.300 sur l'Amiga 600 et les versions précédentes est l'addition de code pour la gestion des cartes à mémoire.

Un détail: les premiers utilisateurs de l'A600 ont découvert que le simulateur de vol ***Interceptor*** a besoin de certaines touches qui ne sont plus sur l'A600... Mais les vidéo amateurs seront contents, car une **sortie vidéo composite PAL couleur**, comme sur l'A1000, a été rajoutée sur l'A600. Les acheteurs peu fortunés qui ne pouvaient se payer un genlock/codeur vont

être comblés car cette sortie permet l'enregistrement direct en vidéo sur tout magnétoscope PAL. Espérons que sa qualité sera du niveau de celle de l'A1000 qui était excellente en chroma, quoiqu'un peu faible au niveau du signal (mais pour le prix...). Cela permet de se faire la main et contentera bon nombre d'amateurs, (*test bientôt*).

Enfin, nos excuses à tous ceux qui ont passé le mois à essayer de régler l'"horloge interne", annonce dans le descriptif du 600 communiqué par Commodore. Il n'y en a pas. L'horloge sera montée sur la carte RAM supplémentaire comme pour l'Amiga 500.

JUNE BUG 300

JUNE BUG - A300 REV1.1
GRR/BF/EG/PRY/FISH
HCM/TC/CJW/LW/DF/LOLLI

Surprise ! Sur la carte mère de l'Amiga 600 on peut lire: "June Bug, A300 Rev 1.1".

Un June Bug est le nom anglais (ou américain) d'une grosse insecte noire qui volent le soir au mois de juin. Un A300 est (était ?) un projet d'ordinateur chez Commodore...

Agenda:

Mai 9 et 10 Vendin le Vieil (62) Expo/vente de matériel informatique d'occasion, Salle Lamendin. Association Rencontres et Dialogues. Démonstration Amiga permanente. Rens. au 21-69-37-55 ou 21-69-67-00 ou (1) 64-49-37-41 après 19h.

Mai 15-17 Londres Amiga Shopper Show, Wembley Exhbition Centre. Selon les organisateurs ce sera la seule expo 100% Amiga en Grande Bretagne cette année. Parmi les sociétés présentes il y aura: Commodore, GVP, Supra, CheckMate, Cortex, Digita, Hisoft, Rombo, Silica, WCS et Zone. Information: 1944-51-356-5085.

Mai 29 et 30 Bruxelles Amiga Fair. Organisateur: Club Européen Amiga (CEA). Lieu non communiqué. CEA, Drève de Nivelles 178/1, 1160 Bruxelles XVI, Belgique. Tél322/673.74.05, FAX 322/673.74.05

Drivers d'imprimantes

"Cette Deskjet 500 couleur est un événement" nous écrit un lecteur, Denys Laslandes de Bart (25). *"Faites du bruit aoutour des drivers, car ceux qui existent ne marchent que médiocrement"*.

Il sera content d'apprendre que plusieurs nouveaux drivers, y compris celui dont nous avons parlé le mois dernier, sont disponibles sur demande chez les revendeurs Commodore. Ces drivers sont encore en developpement, mais leur utilisation est autorisé.

Pascal sur Amiga

Le ***HighSpeed Pascal*** de **Hisoft** est enfin disponible, et à en juger par notre courrier il va intéresser pas mal de monde. D'après Hisoft il compile à presque 20000 lignes/minute sur un 500, et est très du standard de Turbo Pascal 5 sur PC. Il est possible de porter des programmes directement du PC ou ST, et un module BGI est fourni pour compatibilité graphique.

Nous vous proposerons le mois prochain un test de ***HiSoft Devpac 3***, un autre nouveau produit de HiSoft. Cette dernière version de Devpac est sensée être 40% plus rapide.

(HiSoft, The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE, Grande Bretagne.

Avis de Recherche

La personne qui est venue nous montrer son logiciel de compta sur Amiga est invitée à nous recontacter. Nous n'avons pas ses coordonnées.



Scenery Animator 2.0 : les arbres en plus

Natural Graphics annonce la version 2.0 de ***Scenery Animator***, son logiciel de création et animation de paysages fractals en 3D. La plus spectaculaire des nouvelles fonctions est celle de création d'arbres réalistiques, qui vient s'ajouter aux possibilités existantes de création de nuages, lacs, océans et neige (voir la couverture d'***AmigaNews*** N°42 de janvier).

(Natural Graphics, PO Box 1963, Rocklin CA 95677 USA, tél 916-624-1436)

AREXX SUR 500

Nous avons reçu des appels d'acheteurs d'Amiga 500 Plus étonnés de découvrir que la documentation de cette machine ne comporte aucune référence au langage Arexx.

Ce langage fait partie intégrante du Système 2.0. et cette manque de documentation est grave; d'autant plus que le langage AmigaBasic n'est plus livré avec les ordinateurs Amiga, ce, du fait qu'il n'est pas compatible avec le système 2.

A ce jour la seule source de documentation en français sur Arexx pour les acheteurs d'Amiga 500 Plus et Amiga 600 se trouve dans le livre volumineux vendu avec le **Kit ROM et System 2.0** au prix de 790F. A notre avis Commodore devrait remédier à cette situation le plus rapidement possible. Il n'est pas correct d'annoncer un système doté de spécifications très intéressantes et puis d'oublier d'en parler dans la documentation des machines de bas de gamme.

DCTV

CIS annonce qu'un adaptateur RVB pour le DCTV devrait être disponible avant l'été. Cet adaptateur permettra le branchement du DCTV sur un téléviseur par le connecteur Péritel ou sur un moniteur ne disposant pas d'entrée vidéo composite comme le Commodore 1083S. Il doit améliorer la qualité d'affichage du DCTV et permettre l'utilisation d'un genlock avec ce périphérique.

CDTV

Aux Etats-Unis, **CDTV Publishing** chez Commodore West Chester annonce la disponibilité du **Guinness CDTV Disc of Records**. Vous avez lu le livre, il est temps maintenant de passer le Disc, avec ses animations, son et graphismes. *(Prix 49.95$)*

En France Commodore annonce deux nouveaux titres éducatifs spécifiquement développés pour le marché français:

- ***Asterix and Son*** de l'éditeur EuroTalk. Vous apprenez l'anglais avec Asterix au moyen d'une histoire illustrée avec trente voix différentes, l'aide des textes dans les bulles et à la demande la traduction en sous-titre. Avec l'aide d'un microphone vous pouvez vous enregistrer et vous corriger. (580F, 2 disques)
- ***LTV English***, produit par Jeroko. A travers 30 situations, classées en trois groupes avec 10 niveaux de complexités, vous améliorez votre compréhension de l'anglais. En fonction de vos erreurs, le système vous fait réentendre les parties non saisies. (290F)

Doucement

Vous avez dépensé presque toute votre fortune pour acheter un A500 Plus. Il vous faut de la mémoire en plus mais vous n'avez pas de quoi payer l'extension de 1Mo qui se place dans la trappe ventrale. Bus Plus vous propose le Baseboard Plus One, une carte modulable qui peut recevoir 1Mo en deux étapes de 512k.

(Bus Plus, tél (16-1) 45-80-05-66)

Resolver

La société VitePro annonce qu'elle importe la carte Resolver de Digital Micronics. Cette carte haute résolution exige des versions spéciales de logiciels. Sont déjà compatibles: *Unix, X-Windows, Image Master* (Black Belt), *Art Department Professional* (ASDG), et *Draw4DPro* (AdSpec). Parmi les logiciels en cours de resolverisation on note *AniMagic, Video Titler* et *Presentation Master* de Oxxi/Aegis, *DynaCadd, Caligari, Professional Page, DiskMaster, 3D Pro* et *Imagine.*

(VitePro, tél (1) 45-27-23-24)

DP en français

Serge Hammouche annonce de nouvelles disquettes traduites en Français:

q De nombreux cours de programmation sur le langage Arexx avec aussi des utilitaires et documentations complémentaires pour profiter pleinement de Arexx (plus de 400 Ko de traduction) sur 2 disquettes (100F).

q Versions françaises de nombreux utilitaires spécifiques au système 2.0 parmi lesquels se trouve le puissant ***ToolManager*** décrit dans AmigaNews de Mars. (40F).

q Une compilation des meilleurs anti-virus les plus récents: avec entre autres: ***BootX 4.42***, ***LVD 1.71*** et ***Virus Checker 6.0***. Ce sont toutes des versions non encore disponibles sur Fish car elles ont été obtenues directement auprès des auteurs concernés pour garantir les versions les plus récentes. Au total plus de 300 virus sont reconnus et traités. Le tout est entièrement traduit en français sur 1 disque (40F).

Serge rappelle enfin qu'il distribue toujours la version française intégrale de DKB-Trace V2.12 désormais compatible à la fois système 1.3 et 2.0. La totalité des 300 Ko du manuel a été traduite en français. Deux disques 70F.

(Serge Hammouche, 3 Rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-Les-Martigues)

Flashage à Marseille

Infologs de Marseille propose un service de flashage pour les documents de PAO réalisés avec Amiga (et d'autres ordinateurs) de taille A5 à A3. Les prix en taille A4 commencent à 70F (bromure) et 100F (film), avec remise possible pour les volumes mensuels importants. *(Infologs, 205 rue St Pierre, 13005 Marseille. Tél 91-47-01-79)*

Amiga Public Domain III à Tournai

Toujours un franc succès pour ce troisième Amiga Public Domain. Les statistiques récoltées l'année dernière donnent une idée du PAF (Paysage Amiga Francophone): 63% d'Amiga 500, 12% d'Amiga 2000 (dont 40% Belges et 60% Français). (L'Amiga étant moins cher en France qu'en Belgique...) Le pourcentage de personnes ayant un PC et un Amiga est faible et est inférieur à 8%. Idem pour les personnes possédant deux Amigas (moins de 5%!)

Je vais d'abord donner un bon point à **I•Média**, une jeune société de développement qui est en train de mettre sur pied des programmes pour la carte Commodore A2410. J'ai vu 'CONFIG' un programme qui vous permet de connaître les possibilités de la carte installée dans votre machine. 'TIGADEMO' qui permet de visualiser quelques exemples des capacités de cette carte. 'CONVERTER' qui convertit les formats de fichiers sortis des divers logiciels d'imagerie de synthèse vers des formats plus appropriés à cette carte. On injecte en entrée un format IFF24 par exemple (ou 3DPro, RGB8, RGBN, DEEP, DELTA, JPEG) et on obtient en sortie : TGA, DEEP, DELTA, A2410, RAMbrandt, Harlequin. 'PLAYART' qui est un utilitaire de visualisation tous formats (IFF24, 3DPro, RGB8, RGBN, DEEP, DELTA, JPEG) Tous ces programmes sont en cours de réalisation par I•Média (IMAGES•MEDIA) Tél: int(+32)2.376.14.38

J'ai rencontré **Orion Diffusion** (Boîte Postale 262 F-59306 Valenciennes Cedex). Outre les DPs si vous avez quelques ennuis de programmation en Amos vous pouvez toujours leur écrire car leur catalogue, qui est programmé en Amos, est un bel exemple de ce qu'il est possible de réaliser à l'aide d'un Basic sur Amiga. Comme projet, Orion compte bientôt sortir un petit journal intégré à ce même catalogue.

Free Distribution Software (Boîte Postale 134 F-59453 Lys Lez Lannoy Cedex) multiplie les services ces derniers temps: service minitel, renseignenments techniques DP par téléphone (20.02.06.63), disquette FD News et un catalogue de programmes qui fonctionnent sous system2.04. Des nouveautés disponibles chez FDS (AmInfo / SHVK / DiskLock / Ami-'FastBack) étaient en démonstration (Ed: Nous en parlerons le mois prochain)

Les membres du **Microludics-CCI** étaient présents comme chaque année. J'ai profité de l'occasion pour connaître l'avis de ces spécialistes du genre à propos du "*Livre des meilleurs jeux*" (Editions Micro Application). L'avis est assez tranché: "Ce livre est en retard d'une guerre".

Signalons que le Club Carolo Informatique organise sa **5ième Expo Amiga** à la maison des 8H de 10 à 18 h place Charles II (Charleroi BELGIQUE) le samedi 16 mai 1992.

Vu chez **GES AmigaCity** (tél:int(+32)2/772.24.01) Shuttle 2000 (pour un peu plus de 2000 FF) qui permet de bénéficier des cartes prévues pour l'A2000 tout en ayant qu'un "pauvre 500". Ce qui m'a également étonné, c'est de constater qu'une interface permettant de brancher un contrôleur de type PC_XT (et donc un disque dur de même style) est toujours en vente. Le nom est 'Alcomp' et on peut y brancher un controleur de type OMTI ou SEAGATE. (Toujours intéressant car si jamais vous pouvez récupérer un vieux disque dur poussiéreux d'un vieux XT le jeu en vaut peut-être la chandelle...)

GCCL-MICRO (Club organisé en asbl) propose des formations et un petit journal trimestriel. Un de leurs projets d'avenir est de pouvoir traduire la célèbre série des CAMs en (bon) Français. Projet à suivre.. (tél: (+32)64/33.79.46)

Vous connaissez ***DKB TRACE*** (2.12) ? Si oui sans doute pas autant que M. Jean-Michel Merrhout qui démontre par son talent (mais en reconnaissant qu'il faut d'abord être un mathématicien dans l'âme) que l'on peut utiliser un bon DP pour obtenir de très bons résultats. (tél: (+32)02.395.53.92)

Les résultats des concours organisés durant la journée sont les suivants: Frédéric Beuserie (lecteur 3"1/2 offert par Digital Precision), Jean-Marc Dufoy et Antoine Degouiys (Stunt car racer offert par Microludic), David Vinckiers et Renault Oliver (Casquettes Commodore), Jean Louis Gravelat (Joystick offert par Best Computer), Christophe Tavernier (Walkeman offert par Promigos Belgium), Jean Louis Denis et Emmanuel Dnouelle (Super-Base Personal), Guy Fauconnier (Aegis Animator), Jérémy Duhamel (Maxiplan 500). Ces derniers lots sont offerts par Amiga City - G.E.S.

L'organisateur **Jean-Pierre Vanbostal** m'a fait part de son entretien avec M. Claude Filée un responsable d'Amiga Belgique qui est venu soutenir l'AmigaFair par sa présence. En espérant que cette rencontre positive débouchera sur des actions concrètes de Commodore pour soutenir à l'avenir de telles manifestations, le CLUB AMIGA de TOURNAI vous donne déjà rendez-vous l'année prochaine.

Xavier Leclercq

Gue-Guerre en Allemagne

Cette année s'est de nouveau tenu à Berlin un salon Amiga où des nouveautés intéressantes étaient présentées sur les stands des quelques exposants encore présents. Car la principale nouveauté était l'absence remarquée de la plupart des ténors habituels.

Commodore, l'exposant principal n'était pas présent cette année et ne sera vraisemblablement plus représenté aux salons organisés par AMIShows, à savoir Cologne et Berlin. Suite à une querelle entre Commodore et **AMIShows**, dont les raisons sont encore obscures, Commodore a décidé d'organiser ses propres salons dédiés à ses produits sous le nom de **World of Commodore**.

En "contre-attaque", AMIShows a ouvert son expo à d'autres ordinateurs que l'Amiga. Ce nouveau concept est sujet à polémique: je ne sais pas si l'ajout de produits issus du monde PC et ST sera salutaire aux salons Amiga à long terme. A Berlin, on pouvait voir des stands Atari et Sega parmi les exposants Amiga. Ca faisait un peu penser au forum à Paris...

Le Golden Gate

Un "BridgeBoard 386" par Vortex

Venons-en maintenant aux nouveautés qui nous intéressent. On pouvait admirer en exclusivité la première démonstration de la carte 386 Sx **Golden Gate** de **Vortex** pour A2000 et A3000. Cette véritable carte passerelle reste fidèle au concept du BridgeBoard de Commodore en supportant entièrement le partage des ressources entre Amigados et MS-DOS. Le multitâche est également supporté et tous les connecteurs d'extension PC aux normes ISA de type carte VGA, contrôleur disque dur, cartes LAN etc... sont utilisables. *Windows 3* fonctionne en mode protégé et en mode 386 étendu.

La carte, d'une épaisseur de 6 couches avec les composants montés en surface (SMT), est équipée d'un 386 SX cadencé à 25 MHz, ce qui est déjà un gage de bonne performance. La mémoire d'émulation est de 512K et peut être augmentée jusqu'à 16.5Mo grâce aux emplacements présents sur la carte.

On trouve aussi un emplacement pour un coprocesseur arithmétique 387 SX et pour un contrôleur de disquettes 82077A qui peut gérer des capacités allant jusqu'à 2.88Mo. Il est possible de connecter des lecteurs supplémentaires internes et externes. Il y a également une interface IDE sur la carte, permettant d'y connecter des disques durs au format IDE, comme sur l'A600.

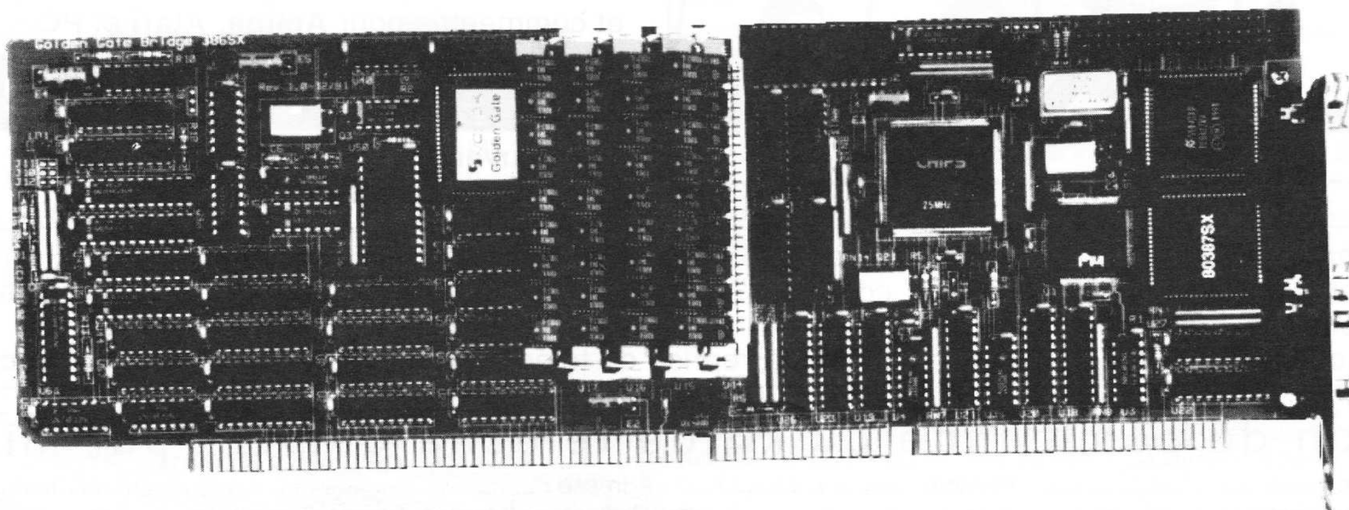
Les modes graphiques supportés sont les suivants: CGA 16 couleurs, Hercules, Olivetti, Toshiba T3100, EGA (640x350) et VGA (640x480) en monochrome. Rien ne vous empêche d'ajouter une carte Super VGA 1024x768x256 couleur dans un des connecteurs ISA de l'Amiga. Avec un contrôleur vidéo (Monitor Master), il sera possible de combiner l'utilisation d'une carte VGA avec la sortie vidéo de l'Amiga sur le même moniteur, pour éviter de débrancher les câbles à chaque fois qu'on veut passer de l'Amiga au PC.

Golden Gate émule la souris, l'horloge PC, le port série et LPT1 (parallèle).

Et son homologue commodorien...

Le prix conseillé est de 1298 DM. La disponibilité est pour Mai 92. Pendant ce temps BBM, revendeur agréé Commodore, vendait des **cartes 386 SX de Commodore** au prix de 950 DM. Le modèle de Commodore a des performances inférieures, l'émulation graphique est toujours en CGA et le processeur est cadencé à 20Mz. La mémoire maximum est de 8Mo sur la carte. Il est en tout cas très appréciable qu'une forte concurrence existe déjà sur le marché des cartes 386 SX.

Supra présentait ses nouveaux modèles de **modems V32** (9600 baud) et **V32 bis** (14400 baud) avec compression des données et correction d'erreurs (MNP5 et V42 bis), pouvant atteindre respectivement un taux de transfert de 38400 et 57600 bits par seconde. Les modems sont d'un design très agréable et ergonomique. De taille très réduite, ils ne mesurent que 4,625" sur 6,375" avec une épaisseur de 1".



La carte 386SX de Vortex

L'interrupteur de marche-arrêt se trouve à l'avant. Ce qui rend les modems particulièrement intéressants, c'est leur capacité d'émettre et de recevoir des fax en utilisant des normes V27ter-V29 et V17 (V17 pour le modem V32bis seulement). Les modems super performants sont livrés en standard avec ATALK III, un logiciel de télécommunication et télécopie pour Amiga, capable de rester actif en tâche de fond et de recevoir automatiquement des fax. Le prix pour le modèle V32 bis est de 999 DM et de 789 DM pour le modèle V32. Vous aurez très bientôt droit à un test complet de cette solution.

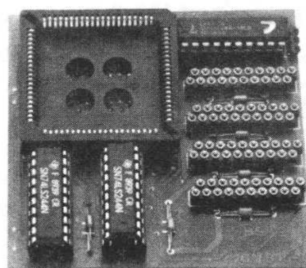
Sur le stand de **Innovatronics** on pouvait admirer la dernière version de Cando 1.6 avec de nouvelles fonctionnalités comme le support du port de la souris et un meilleur traitement des données avec support des fichiers hexadécimaux et binaires. Le support Arrex a également été amélioré. Cando 1.6 est vendu aux U.S.A au prix de 149.95 USD. La mise à niveau pour les possesseurs de la vérsion 1.5 est gratuite. L'autre nouveauté était la germanisation du brillant gestionnaire d'Amiga qu'est ***Directory Opus***. En ce qui nous concerne, sachez que la version française et en cours de réalisation chez Avancée et que nous espérons publier un test comparatif ***Directory Opus/Sid 2*** très bientôt.

GVP livre son **émulateur AT** pour A500, conçu pour être placé dans le slot d'extension des adaptateurs Impact Series II de GVP. Cette carte est en fait un développement de la carte **AtOnce**, de Vortex, issue de la collaboration des deux sociétés. Les caractéristiques techniques sont les mêmes que pour AtOnce Plus.

Ralf Jochheim Computer Tuning présentait **Access 32!** Une carte d'extension pour la carte accéleratrice A2630 de Commodore, permettant à celle-ci d'augmenter la mémoire 32 bits jusqu'à 32Mo par pas de 4Mo. La carte est auto-configurante et se branche dans les deux connecteurs 64 broches de la carte A2630. En France, **InterComputing** nous informe que cette carte sera disponible fin Avril au prix de 4290F avec 4Mo. On peut rajouter des modules mémoire de 1, 4, 8, 16, ou 32 Mo dans chacun des quatre connecteurs sur la carte, pour arriver à un plafond de 112Mo. InterComputing proposera une service d'échange pour permettre de changer de taille de module sans peine. *(Intercomputing, tél province 40-52-27-11)*

Rossmöller présentait sa carte permettant à un A500/2000 de disposer de 2Mo de mémoire CHIP. La carte est livrée avec la puce Agnus2Mo ECS et 1Mo de mémoire pour 498 DM.

Pour 199DM, vous pouvez transformer votre magnétoscope VHS en streamer pour la sauvegarde des données. Un câble relie le port série de l'Amiga à la prise péritel du magnétoscope. Sont inclues une disquette contenant les softs de contrôle et une cassette VHS E240 remplie avec 201 disquettes Fish. *(Rossmoller Handshake GmbH, Neuer Markt 21, W5309 Meckenheim. Tél 1949-2225-206-16263, FAX 1949-2225-10193)*



La carte 2Mo CHIP de Rossmoller

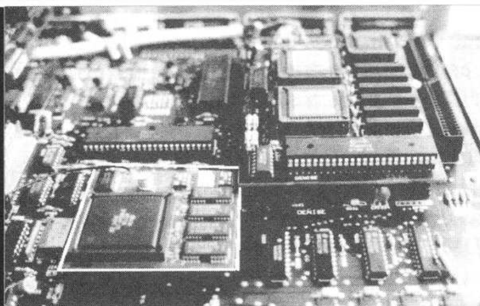
Les prix ont aussi fortement baissé en Allemagne. Pendant le salon, le 3000-25-50 était en promo à 2999 DM (environ 10 200F). Les cartes AT 286 de Commodore étaient bradées à 400 DM (1400F) et la carte XT ne valait plus que 140DM (500F).

Léon Guildirds



Test

MegAChip 2000/500



MegAChip dans un 2000 (en bas à gauche) avec une carte AVideo24 (en haut à droite)

Tout le monde l'a essayé, tout le monde l'a aimé. Ce n'est pas souvent qu'un produit en test est tant convoité. Le ***MegAchip 2000/500*** *est en quelque sorte la clé qui ouvre un nouveau monde à l'Amiga. Un monde où l'on peut démarrer programme après programme sans constamment calculer la sécurité de sa situation mémoire.*

C'est un monde déjà familier aux possesseurs d'Amiga 3000, Amiga 500 Plus et Amiga 600 (avec extension mémoire), car ces trois ordinateurs sont équipés d'origine du circuit Agnus 2Mo (aussi connu sous les noms SuperFat Agnus, Obese Agnus, etc...) et configure automatiquement les deux premières Mo de mémoire en CHIP. Voir l'encadré pour l'avis d'un trois milliste sur les avantages de 2Mo de CHIP RAM.

Présentation et installation

Megachip est une petite carte qui se monte en carte fille sur le connecteur de votre circuit Agnus. Elle comporte 1Mo de RAM, et vous permet de monter jusqu'à 10 Mo de RAM sur un Amiga (2Mo de CHIP et 8Mo de FAST. La carte s'autoconfigure, c'est à dire qu'une fois installée vous pouvez l'oublier. Elle est équipée de la même Agnus 8372AB ou 8372B qui se trouve sur l'Amiga 3000 (et non pas l'Agnus2Mo 8375 de l'Amiga 500 Plus).

Le documentation est en anglais. Mais de tout façon l'acheteur est fortement conseillé de faire installer la carte chez son revendeur. Selon le modèle de votre Amiga, et surtout pour les Amiga 500, il y a peut-être des pistes de circuit imprimé à couper ou à souder, et un circuit carré à enlever.

Exemple d'installation:

Séquence de montage sur un 2000 révision 6.2 (sur les révisions 4 il y a une piste à couper)

Enlever les 5 vis du couvercle de l'A2000 et glisser vers l'avant le couvercle. Dévisser les six vis du chassis d'alimentation, débrancher les deux connecteurs (alimentation et lecteur de disquettes) qui se situe au fond à gauche du chassis. Enlever le chassis lecteur/alim.

La suite est fortement déconseillée sans l'outil spécial extracteur de circuit carré. Mais ceux qui osent peuvent le faire avec les moyens du bord.

Il faut extraire Agnus de son support. Il est très facilement repérable, c'est le seul chip carré de la carte mère. Prenez deux petit tournevis, insérez ensuite les dans les deux fentes (en haut à gauche et en bas à droite), faites levier par petit à coup en tirant vers l'extérieur avec délicatesse (attention le support est très fragile). Mettre la carte MegAChip à sa place avec le fil noir vers l'avant. Brancher maintenant le grip fil sur la broche 48 du 68000. Cette broche est au milieu et à gauche du microprocesseur, sachant que la broche 32 est au fond et la broche 64 vers vous. Remontez le chassis, les connecteurs, et le capot.

Les Joies de 2Mo CHIP

par Eric Laffont

Depuis quelques mois déjà, j'ai eu (avec le 3000), la possibilité de travailler avec une capacité mémoire qui n'était pratiquement pas imaginable au début des années 80. L'Amiga fut le premier microordinateur capable de manipuler avec aisance de grandes capacités de mémoire, ceci étant obligatoire du fait de son système multitâche. L'Amiga-Dos est capable de manipuler simultanément de nombreux programmes différents, ce qui oblige la machine à posséder un accès à la mémoire aisée, rapide et exempt de paginations si possible. En effet chaque programme lancé dans l'Amiga aura sa propre zone mémoire (qui reste néanmoins modifiable). Avoir beaucoup de RAM est une obligation si on désire travailler vraiment en multitâche.

Cependant ce n'est pas suffisant; il faut aussi posséder suffisamment de mémoire graphique pour visualiser les écrans des programmes lances en même temps. L'Amiga pour ceci possède deux types de RAM: La FAST réservée aux données et la CHIP réservée entre autres aux écrans graphiques. Avoir 512 Ko de CHIP RAM et 100 Mo de FAST RAM n'est pas idéale, puisque le nombre possible de tâches en activité est limité. Chaque programme lancé va prendre un peu de CHIP pour son affichage et donc avec seulement 512 Ko de CHIP cela s'épuise très vite (en moyenne 3 programmes peuvent tourner simultanément s'ils ne sont pas en mode entrelacé).

La solution est d'augmenter la quantité de CHIP. Cela fut fait dans un premier temps en la portant à 1Mo grâce au circuit "Fat Agnus". Cette modification nous a permis d'utiliser ***Dpaint*** en haute résolution avec de l'animation et des brosses plus grandes par exemple. Mais même ici, en lançant un programme comme ***Dpaint III*** ou IV en hires 16 couleurs et ***Professional Page*** (ceux que j'utilise le plus pour ***AmigaNews***), la CHIP est pratiquement épuisée et limite la performance du tout. Avec l'arrivée de l'Amiga 3000 (et le 500 Plus), l'affaire s'est grandement arrangée.

Les 2Mo de CHIP sont maintenant suffisants pour ce type d'opération et permettent d'oublier les problèmes cités plus haut. Le nombre de tâches pouvant s'effectuer simultanément et en haute résolution grandit avantageusement. Il n'est désormais plus indispensable de fermer une tâche pour en exploiter une autre complètement. De même avec l'arrivée de logiciels comme ***Art Département***, les modes 24 bits et autres applications gourmandes en CHIP, les 2Mo de CHIP deviennent une obligation. Le nec plus ultra pour l'Amiga serait de pouvoir augmenter la CHIP de la même façon que l'on fait pour la FAST. Après plusieurs mois d'utilisation de 2Mo CHIP, je peux vous confirmer le bien-être de travail en oubliant de surveiller constamment la mémoire CHIP avant d'effectuer certaines opérations.

Les 2Mo de CHIP sont disponibles sur les Amiga 3000, 500 Plus et 600 sans oublier la possibilité d'utiliser la carte MegAchip, laquelle permet à un 2000 de profiter au maximum de ses possibilités.

MegAChip: Les commentaires de Michel:

Avec 2 Mo de CHIP et 4Mo de FAST je peux travailler en PAO avec les logiciels suivants ouverts:

Professional Page sur le Workbench en 4 couleurs avec un écran virtuel 1300 par 1800 (screen overscan 720x508); ***Professional Draw*** overscan en couleur (pour faire les titres) sur écran "custom"; ***DirectoryOpus*** sur écran custom; ***Deluxe Paint IV*** en haute résolution overscan. Sur le Workbench un ***Amidock***, un Shell, et en tâche de fond ***ARQ***, ***AssignX***, ***ToolsMenu***, ***Snap***...

Voilà une config soft bien étoffée. Je peux avoir accès instantanément à n'importe lequel de ces softs d'un clic de souris.

Avec seulement 1Mo de CHIP je travaillais avec Professional Page sur un Workbench en 1300 par 1800 en 2 couleurs et DirectoryOpus sur un écran custom. Pour utiliser Dpaint et Pdraw j'étais dans l'obligation de revenir sur un Workbench plus normal. Donc manipulation, perte de temps. ***AVPaint*** (j'ai la carte **AVidéo**) démarre difficilement avec 1Mo de CHIP. Dans ce cas de figure, je démarre sans les tâches de fond citées ci-dessus et je configure le Workbench en 640x400 en 2 couleurs.

En conclusion, il vaut mieux pour ce genre d'application avoir 2Mo de Chip et 4Mo de Fast, que 1Mo de chip et 8Mo de Fast.

MegAChip a été fourni pour test et est distribué en France par InterComputing, 34 Avenue des Champs Elysées, 75018 Paris, tél 40-52-27-11 (à Paris faire le 16 d'abord)

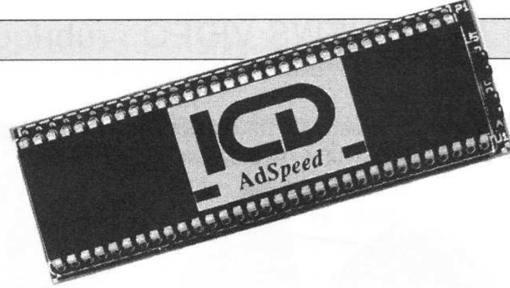
Prix: Avec 1Mo et Agnus 2Mo 2490F
Sans Agnus 2Mo 1990F

Pour les puristes test de l'AdSpeed avec AIBB v2.01

AIBB Sys 1.3, AdSpeed 14MHz

avec ->	FAST RAM	SLOWFAST
Test: WritePixel		
AdSpeed 500+Spirit	**: 173.4**	**500+A501 : 146.7**
A2000	: 100.0	
68010 Amiga	: 103.2	
A2500/20	: 216.5	
A2500/30	: 329.7	
A3000/25MHz	: 337.0	
Test: Dhrystone		
AdSpeed 500+Spirit	**: 175.7**	**500+A501: 103.8**
A2000	: 100.0	
68010 Amiga	: 109.2	
A2500/20	: 241.0	
A2500/30	: 548.0	
A3000/25MHz	: 560.2	
Test: Sort		
AdSpeed 500+Spirit	**: 190.3**	**500+A501: 115.2**
A2000	: 100.0	
68010 Amiga	: 105.4	
A2500/20	: 295.1	
A2500/30	: 720.2	
A3000/25MHz	: 720.2	

AdSpeed d'ICD



Adspeed est une carte accélératrice qui fonctionne à 14 MHz et qui, malgré sa petite taille, a amélioré grandement les performances de mon Amiga 500.

Sa taille est à peine plus grande que le processeur 68000 qu'elle comporte, et elle s'installe sans problème dans la machine, cohabitant dans mon cas avec une carte d'extension mémoire interne **Spirit** de 1.5 Mo. Toutefois, malgré sa petitesse elle est une véritable carte accélératrice, dotée de 32K de RAM statique, 16K de cache pour les datas et 16K de "tag memory". Elle sert à signaler si les informations demandées sont déjà présentes dans le cache.

Elle s'installe sur A500, A500 Plus, A1000 ou A2000. Notez que le tout nouveau Amiga 600 ne peut pas accepter des améliorations de ce genre à cause de l'utilisation de la technologie CMS qui consiste à souder les composants directement sur la carte mère.

Présentation et Installation

AdSpeed est livré avec un manuel en anglais clair et précis qui vous explique tout sur la carte, notamment son fonctionnement et son installation.

Il suffit d'enlever votre 68000 et de remettre à la place l'unité AdSpeed. Pour garder la garantie de votre machine, achetez ce produit chez un revendeur qui peut faire l'installation. Pour les machines qui ne sont plus sous garantie, et les utilisateurs qui s'en sentent capables, ce montage ne doit présenter aucune difficulté.



Dans le package se trouve également une disquette contenant un petit programme pour changer la fréquence d'opération du processeur de 7MHz à 14MHz ou inversement.

Utilisation

Nous insistons sur le fait que pour un gain de vitesse optimal, il est nécessaire de posséder de la FAST RAM. C'est à dire que pour un Amiga 500 Plus (avec SuperFat Agnus 2Mo) il faut plus que 2Mo de mémoire, car les deux premiers mégas sont en CHIP RAM (ajouter de la mémoire en externe, par exemple). Pour un Amiga 500 avec le Fat Agnus 1Mo il faut plus que 1Mo, le premier méga étant configuré en CHIP RAM. Pour un vieux Amiga 500 avec l'Agnus de premier cru (512K de CHIP) et l'extension A501 vue comme de la SLOW FAST, le gain en vitesse est un peu moins bon mais appréciable quand même. Enfin, pour un 2000B (1 Mo de CHIP en configuration de base), il suffit d'ajouter un soupçon de FAST pour bien goûter votre AdSpeed.

14 MHz est-ce suffisant ?

- Pour les joueurs, ***Grand Prix***, ***Sierra*** et d'autres jeux réputés peu rapides, sont nettement plus rapides et fluides et répondent mieux.
- L'utilisation de traitements de textes et de logiciels de PAO est grandement améliorée; la rapidité est au rendez-vous.
- Les programmeurs profitent aussi, les temps de compilation et d'assemblage étant réduits. Selon la configuration, le gain varie entre 50% et 100% (voir aussi les résultats des tests ci-dessous qui montre l'importance de la présence de FAST RAM). En fait tout programme utilisant beaucoup le 68000 et la FAST RAM est visiblement accéléré (les lecteurs sont aussi plus rapides).

La compatibilité

- compatibilité totale, sachant que Adspeed peut fonctionner à 7 MHz en cas de difficulté.
- les possesseurs de système 2.0 devront booter à 7 MHz, puis passer à 14.
- les possesseurs de disque dur GVP série II, devront posséder une ROM 3.12 ou supérieure.
- le bus d'expansion tourne à 7MHz pour être compatible avec les extensions.

Conclusion

La carte Adspeed est réellement et visiblement efficace **(avec FAST RAM!)**, et très peu de programmes testés plantent. Les quelques programmes qui ont mal fonctionné étaient des jeux. Certains marchent en rebootant après le plantage (booter à 7mhz si cela persiste).

On peut modifier la vitesse sous tension (prévoir l'addition d'un interrupteur extérieur; faites ceci en même temps que l'installation, cf manuel). Il est dommage que ceci n'ait pas été prévu par le constructeur.

En conclusion, si vous possédez de la FAST RAM, si vous n'avez pas les moyens ou l'envie (voire la nécessité) d'acheter un 68030, alors la carte Adspeed est pour vous (et moi!).

Kamel Biskri

__Prix: 1990F.__ AdSpeed est distribué en France par __Clavius International__, 19 rue Houdon, 75018 Paris. Tél 42-62-90-19, FAX 42-62-95-85. Nous remercions Clavius pour l'exemplaire ayant permis ce test.



SATV fait partie de ces sociétés francaises (ARCHOS, AVANCEE, CIS, TECSOFT... et bien d'autres) sans lesquelles l'Amiga ne serait dans l'hexagone qu'une machine de jeux parmi tant d'autres, boudée par les professionnels. Le dynamisme de son équipe et la qualité sans cesse croissante de ces produits en font un des leaders incontesté dans le domaine des interfaces video-informatique.

*Je les ai rencontrés à l'occasion du **SATIS** salon de l'audiovisuel professionnel qui s'est tenu au mois de mars dernier à Paris.*

Présentation

Je les laisse se présenter eux-même " ***SATV*** *développe et fabrique sur son site de VIRE (Normandie) une gamme complète de produits vidéo analogiques et numériques qui sont commercialisés dans la plupart des pays de la CEE et aux USA entre autres (50% du chiffre d'affaire réalisé à l'exportation).*

L'axe de développement principal de la société est l'introduction progressive des technologies numériques dans le domaine de la vidéo professionnelle et institutionnelle (TBC, Ado, Montage virtuel...)".

Leur philosophie basée sur le principe que le fossé entre vidéo professionnel et amateur ne doit pas existé, leur permet d'offrir une gamme de produit pour toutes les bourses avec un seul but, la qualité.

"Il n'y pas de vidéo "broadcast" ou amateur, il y a des bonnes et des mauvaises créations vidéos" Gilbert Hulin responsable technique et co-créateur avec *Monique Angot* de SATV.

Nouvelle gamme MS-P

Après les produits GST qui, en dehors du GST2500, sont toujours disponibles, SATV crée une nouvelle gamme "***Modular System Professional***". Tous ces produits sont présentés en rack 19" noir de belle facture, facilitant leur intégration en régie.

Time Base Corrector

(correcteur de base temps): la fonction première d'un TBC consiste à normaliser les signaux vidéo permettant ainsi de compenser les pertes ou défauts pouvant survenir lors de la lecture d'une bande, assurant de ce fait la qualité de l'image en sortie. D'autre part l'intégration du numérique lui permet d'effectuer d'autres opérations tel que le gel d'image, ralenti, accéléré, effets numériques...

SATV nous en propose deux modèles le ***MS-P 8000*** qui fonctionne en PAL (SECAM en option), Y-C (s-vhs, hi8), RGB, Y-U-V (Bétacam) en entrées/sorties. C'est un ***TBC RGB*** quatre trames dont les plans mémoires sont adressables, couplé à un AMIGA. Il permet la réalisation d'effets de type ADO. Il autorise le traitement numérique de tout standard vidéo avec une résolution maximum de 1024 points par ligne.

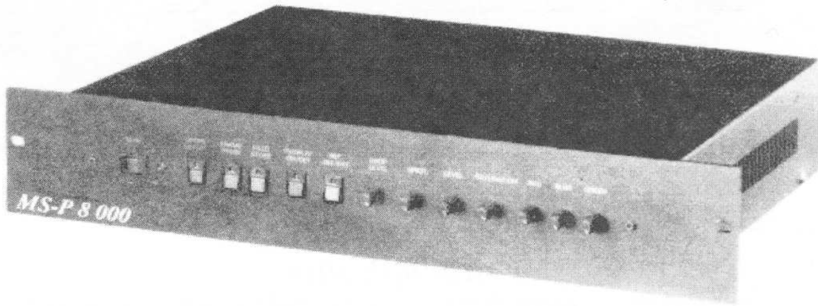
Il permet :

- le gel d'image (automatique/manuel)
- la correction ajustable des "DROP-OUT" (perte de signal vidéo se traduisant à l'écran par l'apparition d'une frange de couleur)
- la mémorisation automatique de la dernière trame en cas de perte de synchronisation
- les corrections chromatiques (luminance, contraste, chroma, balance des blancs)

- la réduction de bruit chrominance
- l'incrustation d'une source RGB extèrieure (titreur, Amiga)

D'autres possibilités par l'adjonction de cartes seront disponibles sous peu.

L'autre modèle le ***MS-P 800*** est destiné au marché institutionnel et grand public. Il a les mêmes caractéristiques que le 8000 mais fonctionne uniquement en PAL (Secam en option) et Y-C, sa résolution est de 640 points par ligne.



Incrustateurs multi-fonction et genlocks

SATV modifie avec la ligne MS-P le concept connu à ce jour sur Amiga, en matière de genlock. Avec sa gamme GST nous avions sous le terme générique de genlock un interface qui regroupait dans un même boitier un genlock, un codeur et un incrustateur. Dorénavant dans les boitiers MS-P cohabitent le codeur et l'incrustateur tandis que le genlock est une carte qui se connecte sur le slot vidéo de l'Amiga. Le premier avantage de ces interfaces est la compatibilité multisystème Amiga, Pc, Mac seule la carte genlock étant spécifique.

Pour l'Amiga il existe deux ***cartes genlock*** la ***GST A3200*** et la ***GST A3400***. Ce sont des genlocks RVB se synchronisant sur référence vidéo ou blackburst. Le A3400 est doté en plus d'un système de "flicker fixer" plus avantageux que le système commodore, car agissant sur le signal vidéo il ne nécessite pas l'utilisation d'un moniteur multi synchro. L'option "flicker fixer" reste active même si le genlock n'est pas utilisé.

Les incrustateurs codeurs existent en trois modèles ***MS-P 3000/3400/5000 alpha+-.*** Ils peuvent être utilisés avec l'une ou l'autre des cartes genlocks. Le ***MS-P 3000*** remplace l'ancien modèle le gst2500 (test Anews n°40), le ***MS-P3400*** comme le 3000 permet l'incrustation d'une source RGB externe synchrone avec l'une des entrées Pal, Secam (en option), Y-C, RGBS, Y-U-V. En sortie on retrouve les stan dards et formats Pal, Secam, Y-C, RGBS, Y-U-V, RGBS auxiliaire (DB9 standard VISTA). Il est d'autre part compatible avec l'ensemble des cartes graphiques 16 millions de couleurs disposant d'entrées-sorties RGB pour Amiga, Pc, Mac et permet les corrections vidéos au niveau lumière, contraste, couleur, balance des blancs.

Le ***MS-P 5000 ALPHA+*** (roll-royce de la gamme) est un multi codeur/décodeur modulaire avec incrustation numérique et gestion d'un key analogique (alpha channel). Utilisé avec une carte graphique 16 millions de couleurs ayant une sortie alpha channel (Harlequin par ex) il permet d'incruster en premier plan la sortie de l'ordinateur et en second plan les 16 millions de couleurs avec gestion de transparence sur 256 niveaux avec le 3ème plan vidéo. Comme le 3400 il est aussi compatible avec l'ensemble des cartes graphiques 16 millions. Il dispose des entrées Pal, Secam, Y-C, RGBS1 (prise BNC), RGBS2 (prise DB23), Y-U-V, RGBS (DB9 standard VISTA), Key, référence et des sorties Pal, Secam, Y-C, RGBS1, RGBS, Sync out, Key, Blackburst.

Banc de Montage S-VHS

Une autre nouveauté dans la gamme SATV: un banc de montage informatisé. Le ***VM 422P*** permet de piloter deux magnétoscopes (ou camescopes) S-VHS de marque PANASONIC. Il s'agit d'un logiciel et d'un boitier d'interface se connectant sur le port parallèle d'un Amiga (un A500 de base suffit) d'une part et d'autre part sur les prises mini DIN 5 broches qui équipent le matèriel Panasonic permettant une communication à 40 000 bauds. Le pilotage des scopes se fait à la souris par l'intermédiaire de l'écran unique du logiciel (voir illustration), au clavier ou directement sur les appareils vidéos. Comme un banc de montage vidéo traditionnel le ***VM 422P*** permet le montage par assemblage et par insertion ainsi que le doublage son avec fonction "audio dub" permettant l'enregistrement du son à posteriori sur les pistes audios normales sans modifier les images. Sachez que si votre matériel vidéo à des fonctions non inclues dans le logiciel, elles restent actives et sont utilisables (par ex: le "shuttle"). Le ***VM 422P*** n'a pas de Time Code mais permet un montage précis à la trame près.

Conclusion

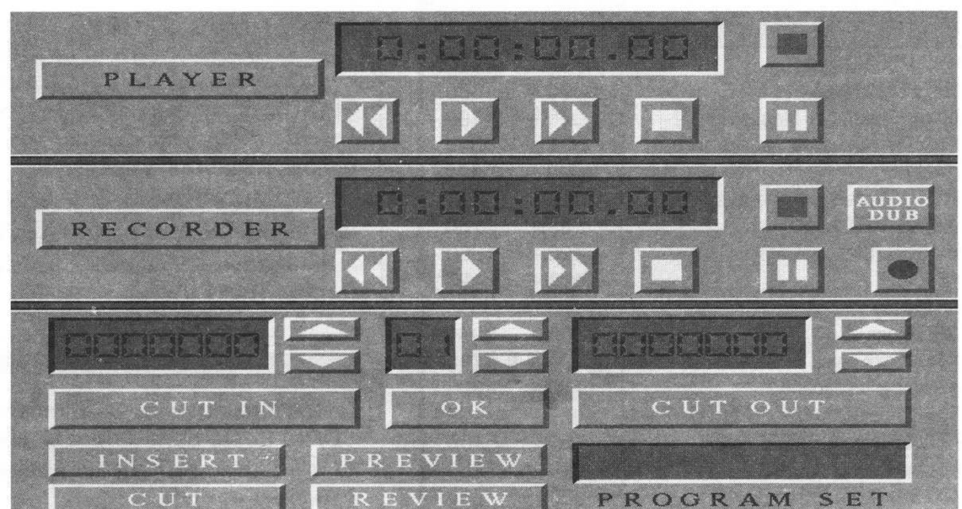
La gamme SATV est en progression constante et son développement étant accès sur le tout numérique nous devrions avoir accès sous peu à des outils encore plus performants avec un rapport qualité/prix inégalé à ce jour.

Si vous êtes déjà possesseur d'un modèle SATV sachez que des conditions de reprise trés avantageuses sont proposées pour tout achat d'un nouveau modèle. Un certain nombre des informations de cet article étant extraites du dernier catalogue de SATV, nous les approfondirons le mois prochain lors du test du matériel.

Jean Luc Faubert

Prix TTC: TBC MSP 800: 14.500frs, MSP 8000: 24.240frs, Cartes genlock GST 3200: 1.480frs, GST 3400: 5.820frs, Incrustateur/codeur MSP 3000: 14.200frs, MSP 3400: 19.370frs, MSP 5000: 22.300frs, Banc de montage VM 422P: 2.450frs.

Satellite et Télévision SA, ZI Est rue de l'artisanat 14500 VIRE tél:31-67-12-62 fax:31-68-96-97



Bien Débuter en Vidéo-Informatique

Le CCDP de la Seine Maritime vient de publier *un ouvrage "Bien Débuter en Vidéo Informatique"*. Ce guide présente les bases de ces deux technologies de facon claire et pratique. Dédié avant tout aux enseignants, il intéressera tout amateur désirant se familiariser avec ces techniques. Son *auteur*, ***Philippe Vépierre,*** est réalisateur au CCDP et formateur dans l'académie de ROUEN. La solution informatique présentée est bien entendu basée sur l'Amiga.

Prix: 60frs CDDP de la Seine Maritime 14 rue Clovis 76600 Le HAVRE



PRO Vidéo POST

Le nouvel importateur de produit Amiga, ***VITEPRO*** nous signale qu'il distribue la nouvelle version du générateur de caractères ***Pro Vidéo Post*** en version française.Les bugs de la précédente version ont été résolus, 83 effets type DVE ont été rajoutés:

zoom, rotation, compression, tournoiement, mosaique,....., importation images iff hi-res, résolution 720x576 en 16 couleurs. A tester

Importateur exclusif: VITEPRO 130 bvd Murat 75016 Paris tél: 45-27-23-24

Les jeux de la Francophonie

Les 2èmes jeux de la Francophonie seront organisés à EVRY (Essonne) du 13 au 24 JUILLET 1993 et regrouperont 42 pays. L'originalité de ces jeux est d'associer des épreuves culturelles et des épreuves sportives. Le comité international de Jeux de la Francophonie a défini un thème général pour les épreuves culturelles: "Le Mouvement", et retenu les 7 disciplines suivantes: peinture, sculpture, production télévisuelle, chanson, danse traditionnelle, danse contemporaine et conte. Pour participer il faut être de nationalité française, avoir moins de 30 ans et justifier d'un parcours artistique personnel.

Clôture des inscriptions 15 Mai 1992

Règlement et renseignements: ***Direction regionale Jeunesse et Sports BP 65***

•Cité administrative 33090 Bordeaux cedex tel: 56-24-80-80 poste 79.57

•Centre d'information jeunesse Aquitaine, 5 rue Duffour Dubergier 33000 Bord eaux. Tel: 56-48-55-50

Réalité Virtuelle

Si vous êtes passionné de "Virtual Reality" ne ratez pas le ***16 Mai*** dans le cadre de l'émission ***"L'oeil du Cyclone" diffusé sur Canal +***, un panorama de vingt six minutes réalisé et présenté par Cécile BaBiole.

News d'AVANCEE

* ***Space Fonts***, dix nouvelles fonts 3D au format Real3D, Sculpt et Imagine avec utilitaire de retouche.

* ***REAL 3D*** en version française est arrivé

* Nouvelle version de ***RACE TRACE***, logiciel de vectorisation très performant

* La nouvelle ***version 2.10 de The Art Department Pro*** doit être arrivée quand vous lirez ces lignes: gestion d'un nouveau format d'image IFF le SPLT facilitant le transfert de grosses images entre Amiga/Pc/Mac, à la sauvegarde Prefprinter s'ajoute huit nouveaux modes de dithering, nouvelles options concernant l'animation.

* ***Draw 4D Pro*** dont je vous ai parlé le mois dernier a enfin trouvé un importateur, AVANCEE bien sûr, la version 2.0 est pour bientôt.

* ***Texture City*** une très belle banque d'images sur quatre disquettes aux formats HAM, DCTV et 24 bits compressé JPEG, résolution en 736x580.

Le titre Satellite et Télévision sur la page 12 a été créé avec ***Draw 4DPro*** (testé dans *AmigaNews* 45 du mois dernier)

Le fichier du titre en format ***Clip Professional Draw*** pèse 300K (sans le font!)

Amiga 3000

opération spéciale limitée

- A3000 avec disque dur 50 Mo, lecteur HD, moniteur 1024 x 768

A3000 avec 4 Mo de RAM supp.	*21 900 F ttc*
A3000 avec 8 Mo de RAM supp.	*22 900 F ttc*
A3000 4 Mo de RAM supp. lecteur Floptical 21 Mo	*26 900 F ttc*
A3000 8 Mo de RAM supp. lecteur Floptical 21 Mo	*27 900 F ttc*

- Extensions mémoires seules

4 Mo RAM Static Zips 80 ns	*2 390 F ttc*
8 Mo RAM Static Zips 80 ns	*4 590 F ttc*

- Stations graphiques

9 Mo RAM
lecteur Floptical 21 Mo,
Carte 32 bits VISIONA 4 Mo RAM vidéo 20 ns,
TV Paint,
Caligari Broadcast
RasterLink
Art Department Pro 2,
contrôleur image par image BCD
moniteur multisync 21″

119 500 F ttc

Station graphique ci-dessus avec scanner EPSON format A4 600 dpi 24 bits

139 500 F ttc

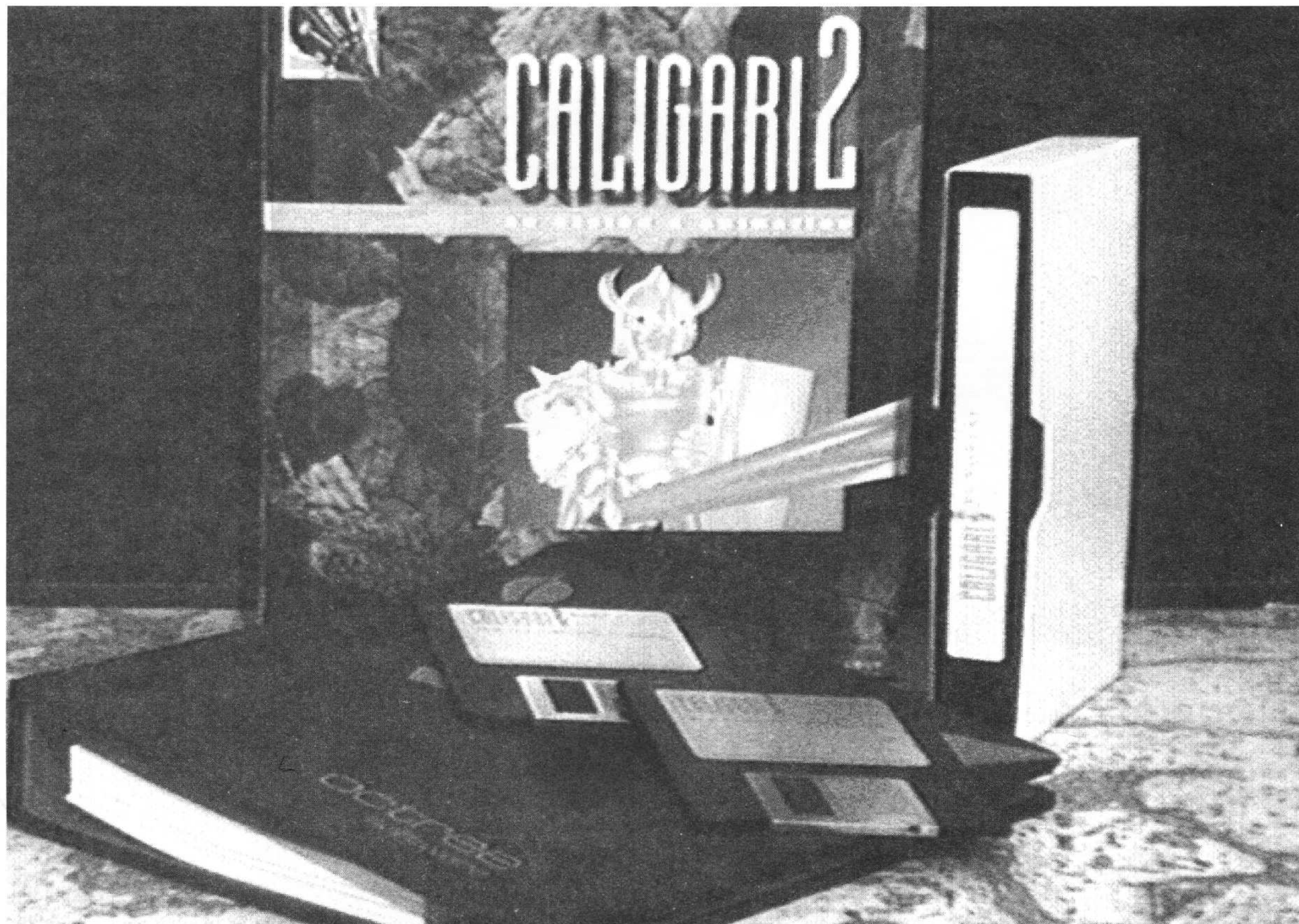
Reprises: A500 prix coutant actuel, A2000 nous contacter
Autres solutions possibles avec cartes 68040
Locations, nous contacter



Essonne Mailing

8-10, rue du Bois Sauvage 91055 ÉVRY Cedex • Tél: 64.97.96.54 • Fax: 69.91.19.25

Cet encart a été composé avec AmigaTEX



Digitalisation du package Caligari par DCTV avec caméscope Hi8

Ayant joué l'Arlésienne depuis fort longtemps, Caligari est enfin disponible (à un prix abordable) pour tous les Amiga petits ou gros. La version testée aujourd'hui porte sur Caligari 2, une version limitée de Caligari Broadcast. La version haut de gamme, importé par Atelier Numérique depuis un moment dèjà, nécessite une infrastructure matérielle qui fait de lui un logiciel inabordable par l'utilisateur non professionnel. Caligari 2 s'appelle aussi Caligari Premier, car il constitue une sorte de premier pas dans ce univers si particulier.

Caligari 2

Comme vous pouvez le voir sur l'image de titre, le logiciel est contenu dans un coffret carton contenant la documentation, deux disquettes et une cassette vidéo de démos et leçons. La documentation est composée d'un classeur et est rédigée en Anglais. Je l'ai trouvée un peu sommaire et juste suffisante même pour quelqu'un connaissant les mécanismes de la 3D. Elle est cependant fort bien complétée par une cassette vidéo V.H.S PAL qui montre nombres de réalisations faites avec Caligari (Broadcast) et un manuel tout en images et commentée. La cassette aussi est en Anglais mais assez compréhensible et réalisée par le créateur du logiciel lui même. Les disquettes (2), contiennent le logiciel, des textures de matériaux et des fontes pour Caligari. L'installation est très facile.

L'univers Caligari

L'aventure de Caligari coïncide avec les débuts de l'Amiga. Déjà, en 1987, était testée dans Amiga-World une pré-version d'un logiciel semblant révolutionner le monde de la troisième dimension sur micro-ordinateurs. Un an après, le logiciel sortit et le concept de travail (tout en 3D) surprit et fascina tout le monde. Ce concept de travailler sur un seul écran en 3D dont les repères sont visualisés par un sol en filaire, fut ensuite "repris" et adapté sur ***Volumm 4D*** et tout récement ***Draw 4D*** (voir ***A-News*** N°45).

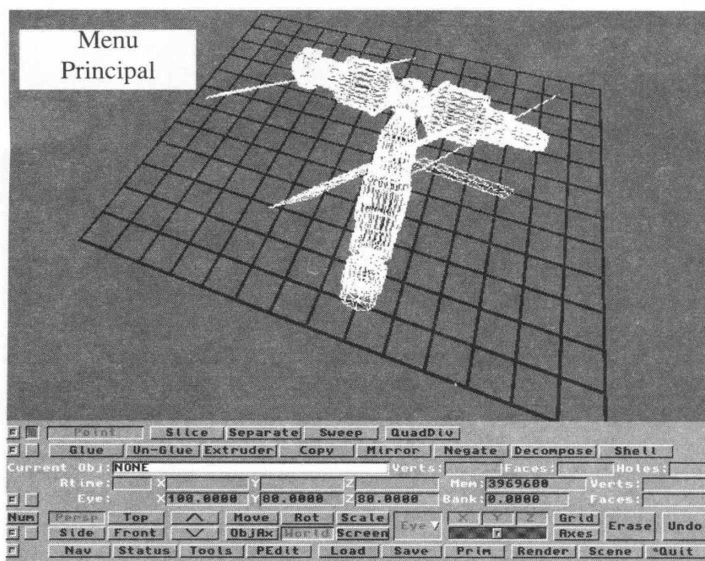
L'intérêt de l'éditeur de Caligari est de travailler directement dans l'univers virtuel du programme. Toutes les opérations sont réalisées en temps réel et immédiatement par l'intermédiaire de la souris (un Amiga accéléré fortement est conseillé). Les menus ne sont jamais gênants: il n'y en a pas. Seule une fine barre d'options se situe au bas de l'écran permettant de partiquement tout faire subir à un objet.

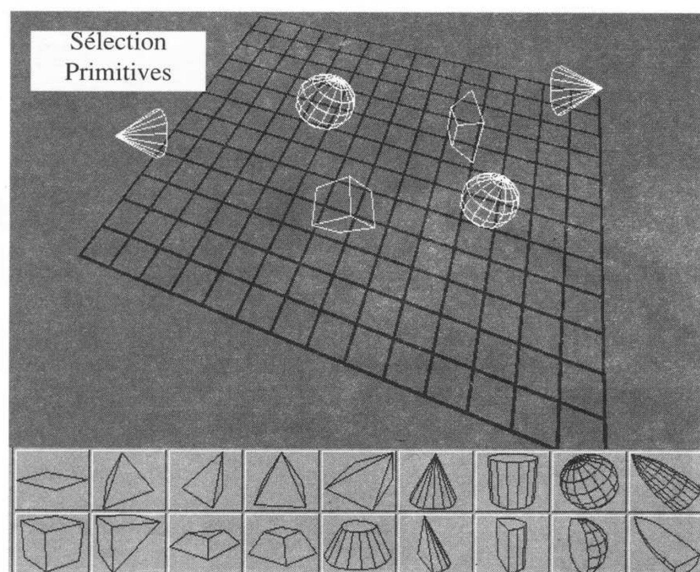
Caligari est différent de l'environnement *Intuition* de l'Amiga et totalement indépendant. Ce nouveau concept de travail réclame donc une certaine pratique du logiciel avant de l'apprécier à sa juste valeur.

L'éditeur

Caligari possède un écran unique de visualisation 3D qui sert pour toutes les opérations du logiciel, que ce soit pour créer un objet, une scène, l'éclairage, les animations et même le rendu final. Tout se déroule sur le même écran. Seuls les options s'ajoutent en bas de l'écran pour les choix de travail. Toutes les photos d'écran le long de cet article vous le montrent parfaitement.

Pour éditer un objet il faut partir d'une des 18 primitives de départ représentant pratiquement toutes les formes dont on peu avoir besoin: Plans, tubes, triangles, pyramides, sphères, demi-sphère, coque, demi-coque, cône, demi- ... . La primitive est placée ensuite au centre de l'écran et ici toutes les opérations classiques sur un éditeur 3D sont possibles. Le plus de Caligari


Menu Principal


Sélection Primitives

est l'interactivité réelle et immédiate entre une action et son résultat. Tout est très rapide et visualisé en temps réel sur l'écran. On peut donc tirer des points, déformer des zones, coller des parties ou des objets, lier des objets ... enfin tout ce que l'on connait est présent ici. L'angle de vue de la scène est lui aussi modifiable dans les trois dimensions, le tout à la souris. En théorie il ne doit pas y avoir pratiquement la moindre action au clavier (sauf pour l'entrée des coordonnées précises d'in point ou d'un objet par exemple).

Après de longues heures pour comprendre et manipuler Caligari, on sera capable de créer des objets et des scènes complexes avec une rapidité et une précision difficilement possibles sur un autre logiciel de 3D. La cassette vidéo fournie avec le logiciel est là pour le confirmer.

Le *render* de l'éditeur d'objets est présent pour nous aider à coloriser notre objet, globalement ou face par face.

Cette première visualisation de notre réalisation est donc la partie colorisation de l'objet représentée en facettes et faces cachées. Nous avons maintenant une petite idée de ce que pourra être notre image finale. Avant de clicker sur l'option *Scene*, il ne faudra pas oublier de sauvegarder l'objet!

La Scène

Cette partie du logiciel représente l'endroit où tous nos objets vont entrer ensemble sur la scène pour la création de notre image finale. On a toujours le même type de visualisation et donc les possibiltés de mouvement à l'intérieur de l'univers virtuel de Caligari sont présentes. La seule restriction ici concerne les objets. A ce stade plus aucune modification ne peut être effectuer sur eux. Un paramètre important à avoir en mémoire est qu'un objet n'est pris en compte dans la scène que une fois posé. De plus on peut utiliser dans une même scène plusieurs copies du même objet, Caligari ne stockera en mémoire qu'un seul objet. Toutes ces copies peuvent avoir des paramètres de couleur, rotation, échèlle différents les uns des autres. Revers de la médaille: la modification de l'objet de bas dans "*object design*" entraînera automatiquement la modification de toutes ses copies dans la scène.

L'Eclairage

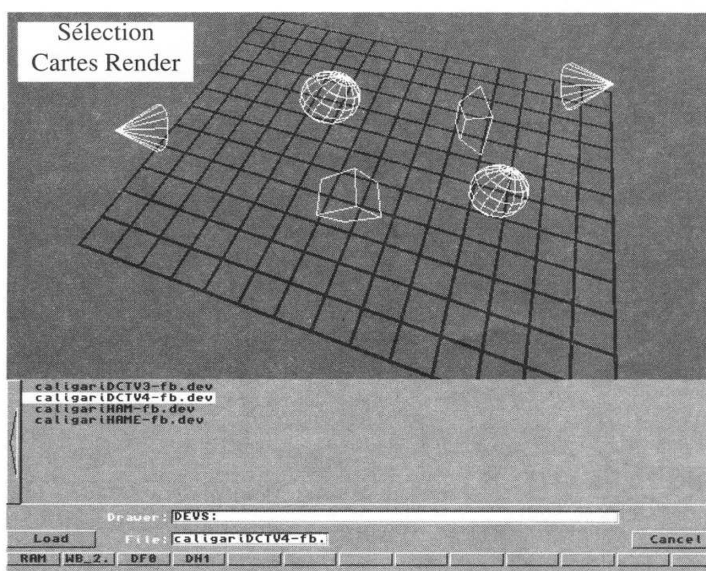
Ici aussi un nouveau concept de placement de l'éclairage est né dans Caligari. En effet la position de la source de lumière n'est pas matérialisée par un point ou un axe classique. La position de l'observateur deviendra la position de la source lumineuse (si on valide l'option). Plusieurs avantages découlent de ce procédé: on peut visualiser l'impact, l'éloignement et les faces non éclairées dans une scène car on visualise la scène depuis la position de la lampe. Je regrètte pourtant qu'il ne soit pas possible de visualiser les lampes déjà créées par une petite croix dans l'univers de Caligari (un peu comme dans Real 3D par exemple). Pour les sources de lumière, inutile d'énumérer les réglages, c'est classique.

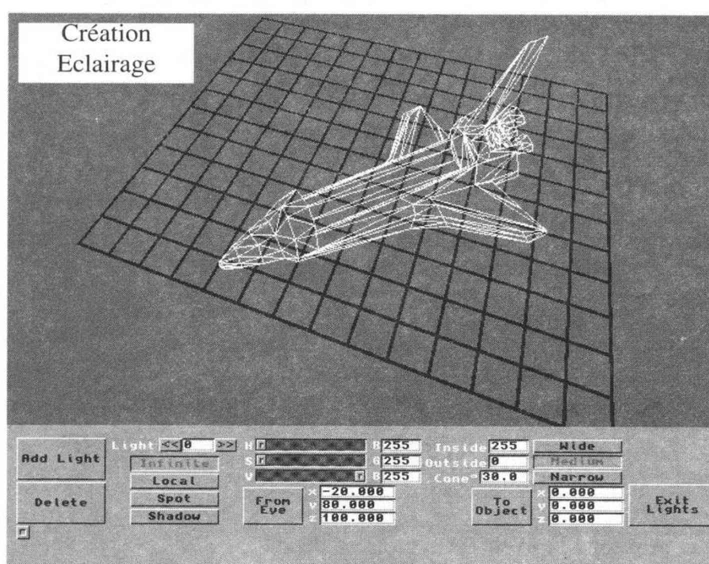
Quick Render

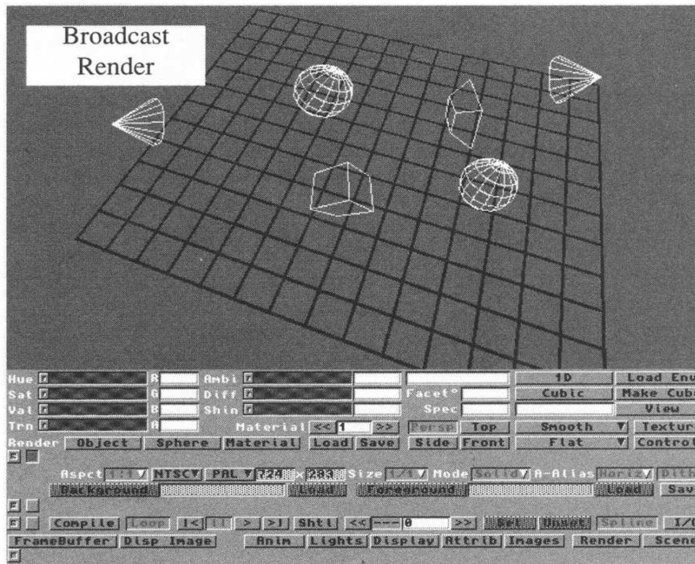
La scène terminée, on peut la visualiser en couleur et se faire une plus proche idée de notre travail dans le choix de cette option. Dans le "Quick render", l'image n'est pas réellement terminée et toutes les finesses des détails ne sont pas rendues. Comme son nom l'indique, ce n'est qu'un rendu rapide de la scène.

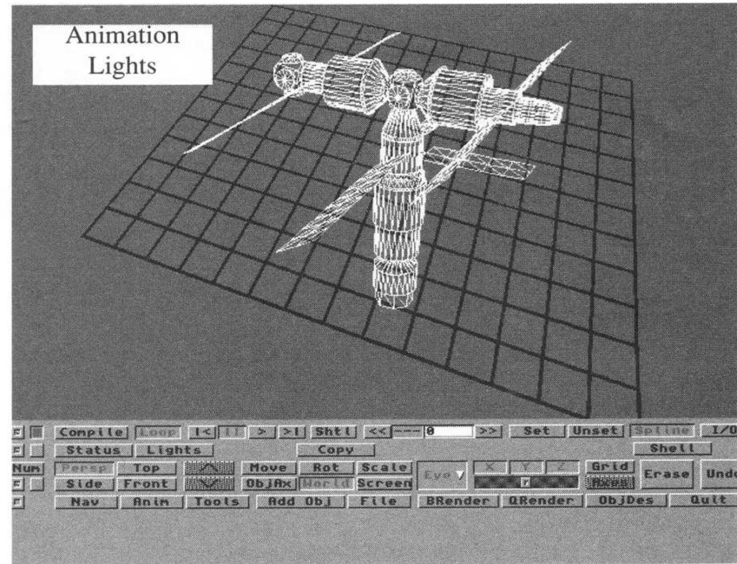
L'Animation

Avant de passer au rendu définitif de notre travail, voyons la création d'une animation avec notre scène. Après ce que


Sélection Cartes Render


Création Eclairage





nous venons de voir, il sera difficile de nous étonner à nouveau. Pourtant, c'est dans cette partie, que réside le plus beau du programme. La simplicité de création d'une animation est poussée à l'extrême. Pour créer le mouvement d'un objet dans la scène, rien de plus simple: il suffit de le prendre et de l'emmener à destination: c'est tout. Le logiciel se charge de toutes les transitions. On peut a tout moment modifier le cheminement de l'objet, sa forme, sa vitesse, son chemin, le tout à la souris. Les interpolations de mouvements calculés par Caligari peuvent être à base de droites ou de splines. Difficile de faire plus simple. Pour la caméra (c'est à dire nous), même procédure. Pour les amoureux de la complexité une option d'édition de scripts est possible grâce à une série de macro-commandes du type: MOVE, ROTATE, SCALE, MOVE EYE ... Une fois l'animation compilée (option *Compile*), ne pas oublier de la sauver. Maintenant on peut passer au Rendu définitif de l'image ou de l'animation.

Broadcast Render

C'est dans cette partie du logiciel que Caligari 2 diffère de Caligari Broadcast. Tout ce que nous avons découvert jusqu'à maintenant est commun à Caligari 2 et Caligari Broadcast. La différence s'opère sur les modules disponibles de Caligari 2. Trois possibilités de rendus sont présents: Le format DCTV (3 ou 4 plans). Le format HAM-E et le format HAM standard de l'Amiga. C'est ici que j'ai été déçu par Caligari 2. On aurait pu s'attendre à toute une série d'autres rendus soit dans les modes conventionnels de l'Amiga soit dans les modes 12 et 24 bits pour d'autres cartes existantes. De plus il n'est pas possible d'éditer directement la résolution écran: elle est fixe selon le mode sélectionné. Evidemment c'est la seule différence entre Caligari 2 (2 990 FTTC) et Caligari Broadcast (+20 000 FHT), mais je trouve dommage de nous avoir appâté avec toutes les possibilités d'édition, de création, d'animation, pour un si faible choix de rendu.

Arrêtons là avec les regrets et découvrons le *Broadcast Render*. Un point important à souligner, est que Caligari ne connaît pas le Ray-Tracing, mais innove avec un procédé plus rapide et dont l'aspect final est pratiquement comparable au ray-tracing.

C'est dans cette partie que va s'opérer tout ce que l'on connaît déjà des autres logiciels de 3D. Le mapping de Bitmaps ou de Textures, les transparences, réflexions, ombres, dégradés et autres sources de lumières spéciales; tout y est. Toutes les manipulations sont dans l'esprit de Caligari déjà décrites maintes fois dans cet article. Le rendu des images est comme prévu parfait et comparable à un vrai ray-tracing avec la seule limitation des trois modes de visualisation de Caligari 2.

Conclusion

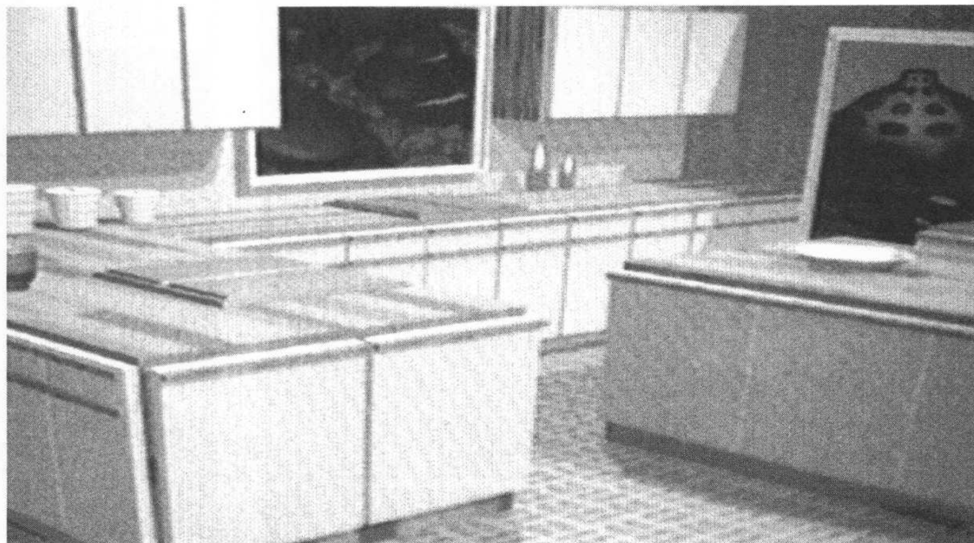
Caligari 2 est la copie conforme de Caligari Broadcast avec les modules de rendu 24 bits et bitmaps en moins. Cette seule restriction permet cependant à l'utilisateur de bénéficier du magnifique environnement que propose Caligari à tout passionné de 3D. Evidemment on sera peut être un peu déçu du mode HAM si l'on ne possède pas de DCTV ni de HAM-E pour visualiser ses réalisations. C'est pour ma part le seul point noir du logiciel. Le prix du logiciel (2990 FTTC) est un investissement non négligeable, réaliste si l'on possède un DCTV ou HAM-E, mais difficile à passer pour uniquement visualiser en HAM. Le prix de la version Broadcast est très elevé pour un possesseur de AVidéo 24, Colorburst voire VD 2001, et pourtant c'est la seule version que lui permettra de voir sur son moniteur les images en 24-bits.

Pour conclure, si vous ne connaissez pas Caligari, faites vous faire une démo par un utilisateur ou par l'Atelier Numérique, vous ne serez pas déçu, l'univers de Caligari mérite un détour, et surtout si vous possedez un DCTV ou HAM-E.

Eric Laffont

Caligari 2 est distribué en France par:
Atelier Numérique
10 Av. Parmentier
75011 Paris
Tel: (1) 40 24 17 51
Prix: 2990 Frcs

Les possesseurs de Caligari 2 peuvent faire des sorties en 16 millions de couleurs de qualité professionnel en envoyant leur fichiers à Atelier Numérique. Ils ont ainsi à leur disposition toutes les possibilités d'exploitation du logiciel qui sont ouvertes aux acheteurs de la version Broadcast.



S2P

1 Pin's S2P pour 300 Frs d'achat

Mai, achete ce qu'il te plait

LES MEILLEURS SOFTWARES — LES MEILLEURS SYSTEMES — LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES

MUSIQUE

STUDIO 24	1390 Frs
DIGITAL SOUND STUDIO	990 Frs
PERFECT SOUND 3.0	740 Frs
MASTER SOUND	410 Frs
SONIX 2.0	490 Frs
PRISE MIDI	395 Frs
BARS & PIPE	2890 Frs

SIMULATION

MICROPROSE GOLF	340 Frs
GRAND PRIX	340 Frs
SILENT SERVICE II	340 Frs
F19 STEALTH FIGHTER	280 Frs
M1 TANK PLATOON	280 Frs
TURBO CHALLENGE II	199 Frs
BATTLE ISLE	240 Frs
F 15 II	340 Frs

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
PROFESSIONAL PAGE + PRO DRAW	2990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	950 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs
PROCAL TABLEUR	1990 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	690 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
MEDIASTATION	1990 Frs
IMAGINE VF	2490 Frs
IMAGINE VA	1990 Frs
IMAGINE 2.0	NC
CALIGARI 2.0	2990 Frs

PACK VIDI: Tel. (digitaliseur)

PERIPHERIQUES VIDEO

1 AMIGA 2000 W 2.0 + 1 HD 52 Mo + 1 écran 1083 S + 1 GENLOCK GST GOLD 40a — 11.990 Frs TTC

GST 40	2290 Frs
GST 40y/c	2450 Frs
GST GOLD SPF inclus FADER	5500 Frs
GST ASF SECAM	4390 Frs
GST GOLD PRO	7600 Frs
VITECH VIDEOMASTER	11990 Frs
GST 2500	17900 Frs
GST 3400	14500 Frs

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge	220 Frs
Ext. mém. avec horloge 512 k	290 Frs
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 Frs
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 Frs
Ext. SIMMRAM 2 Mo	850 Frs
SY QUEST 44 Mo + cartouche	4290 Frs
Carte émuiateur Mac Amax II	1990 Frs
DCTV	4990 Frs
CDTV (Clavier, drive ext., Télecom, 2 titres, 1 cartouche)	6990 Frs
Imprimante HP Deskjet 500 couleur jet d'encre	6990 Frs
Station UNIX N°2 200 Mo/9 Mo	32990 Frs
Scaner J 105/ 1M + Deluxe Paint II + Touch	2190 Frs

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE)	**2490 Frs**
A 500 Plus	**2990 Frs**
A 600 Nouveau	**3690 Frs**
A 600 20 Mo	**4990 Frs**
Extension mémoire sans horloge	220 Frs
Extension mémoire avec horloge 512 k	290 Frs
Extension mémoire 500 + 1 Mo	670 Frs
Extension mémoire 500 1,5 Mo	990 Frs
Lecteur externe 3'1/2	570 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
Disques Durs ARCHOS (10 Mo de domaine public)	
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo ext. 4 Mo	3390 Frs
Ext. mém. ADD 500 1 Mo 500 Frs - 2 Mo 950 Frs - 4 Mo 1900 Frs	
DD PROTAR AD500 HD50 52 Mo 17ms (alim. comp.)	**3.890 Frs**
Disques Durs GVP	
HD 500 52 Mo	4390 Frs
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 Frs
HD 500 52 Mo + Carte PC 286 165 Mhz	6990 Frs

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0	**5190 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S + Disque Dur 52 Mo	**9990 Frs**
Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4390 Frs
CARTES ACCELERATRICES	
COMBO 322 - 22 Mhz - 1Mo	7990 Frs
COMBO 322 - 52 Mo - 1Mo	9990 Frs
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	10490 Frs
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo + 52 Mo	tel.
MERCURY 68040 - 50 Mhz	19990 Frs
GVP F40 - 50 Mhz	22990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	2890 Frs
Extension SIMMRAM 2 Mo	850 Frs
DD HCD 120 Mo	5290 Frs
Flicker Fixer	1890 Frs
DD 240 Mo Bas Prix	**Nous consulter**

AMIGA 3000

A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo	**18350 Frs**
A 3000 Etudiant inclus 1960 50Mo/3Mo	19990 **Frs**
A 3000 TOWER 100 Mo	24990 **Frs**

PERIPHERIQUES

Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2390 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
Moniteur Couleur 1084 S	2300 Frs
Carte GENLOCK A 2300	1990 Frs
GENLOCK Y/C A3000	2290 Frs
Action Replay MK III - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	4990 Frs
CARTE AT 80386 (20 mhz)	5320 Frs
IMPRIMANTES	Consultez nous

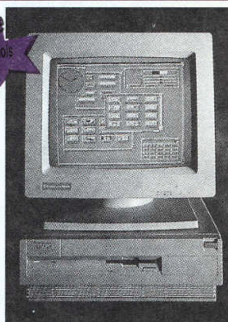
NOUVEAU — FORMULE FINANCEMENT

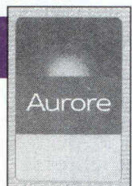
AMIGA 3000
(25 mhz, 50 Mo/2 Mo) — à partir de 800 F /mois

** Mensualité 1000 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

AMIGA 2000 W 2.0
+ 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 Ecran 1083 S + 1 Carte COMBO 322 (22 mhz 1 Mo) — à partir de 800 F /mois

** Mensualité 1000 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*





Carte accélératrice *40 mhz* — à partir de 400 F /mois

** Mensualité 650 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

S2P Lille *61, Rue de la Monnaie* ***Tél : (16) 20 74 50 60***

Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

BON DE COMMANDE

S2P MAI 92

Nom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code Postal .... Téléphone ....

Libellé	Qté	Prix	Montant
SOUS TOTAL			F TTC
PORT			25 F TTC
TOTAL			F TTC

Date — Signature

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 Frs.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 19 h00)

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

AT-WINONCE PLUS

PROBLEMES D'EMULATION DE FENETRES

Le syndrome du caméléon a encore repris l'Amiga. Non content d'avoir honteusement plagié l'Atari, le Mac, le BBC, le C64, le ZX, etc ... il se lance une nouvelle fois à la conquête du monde MS-DOS. On a connu successivement en ce domaine le PC-Transformer, les cartes passerelles XT et AT, la KCS Power Pc Board et l'ATonce. Mélange hétéroclite de solutions idéales et de cauchemars, seule la KCS a su jusqu'alors tirer correctement son épingle du jeu. Les premiers essais de l'ATonce se traduisaient le plus souvent par la disparition violente de l'Amiga, et certaines tares rédhibitoires en faisaient dans la bouche de bon nombre un culte tabou. C'est donc avec un peu d'appréhension que je me suis lancé à la découverte de la nouvelle carte ATonce: la Plus à 16 MHz.

Made in Germany

Le package

Le premier contact établi, ce fut cette boîte de couleur jaune marbre, où en cinq langues est écrit "Emulateur AT" für/for/pour/para/per Amiga 500.

Voilà, je découvre enfin le véritable premier produit informatique communautaire. Tout ce que compte la C.E.E. de fondu du clavier va pouvoir enfin trouver un lieu commun. Seulement cette impression multi-linguistique n'est qu'extérieure. En effet, en ouvrant la boîte, j'ai la désillusion de trouver un joli manuel à couverture glacée ... en anglais (heureusement que ce n'était pas en Serbo-Croate). A part l'enveloppe charnelle, rien, mais alors absolument rien n'est dans la langue de Molière. Le contenu de ce carton est bien protégé par un châssis en mousse. On y trouve deux disquettes, le manuel, un autocollant aux armes de Vortex, et la carte glissée dans un sac antistatique. Passons sur l'autocollant, et intéressons-nous à la carte.

La carte

De taille réduite, elle semble à première vue d'une bonne solidité et d'une finition parfaite. Dessus on trouve deux supports vides, un 286, un Bios, de la fastram, et un connecteur. La carte n'a plus cette forme en L. Toute la place libre en surface est occupée. Un support est réservé pour recevoir un coprocesseur arithmétique 80C287 16 MHz. Avant d'aller plus loin je tiens à préciser que je n'en n'ai pas mis, et cela pour plusieurs raisons. D'abord un tel coprocesseur vaut extrêmement cher, car il s'agit d'un composant à technologie CMOS à faible consommation et qu'il est cadencé à 16 Mhz. Cela le rend rare sur le marché, et d'un prix moyen compris entre 1000 et 2000 francs. Ensuite, si on veut faire des calculs avec un PC il vaut mieux tout de suite investir dans un véritable compatible. La possibilité est cependant offerte. A vous de savoir où doit s'arrêter l'émulation.

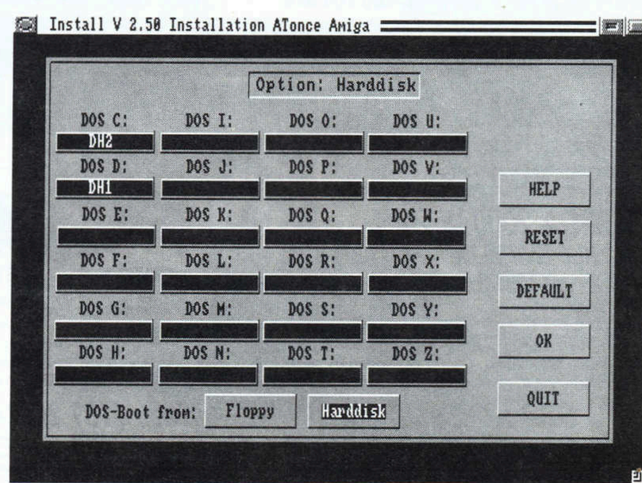
Installation

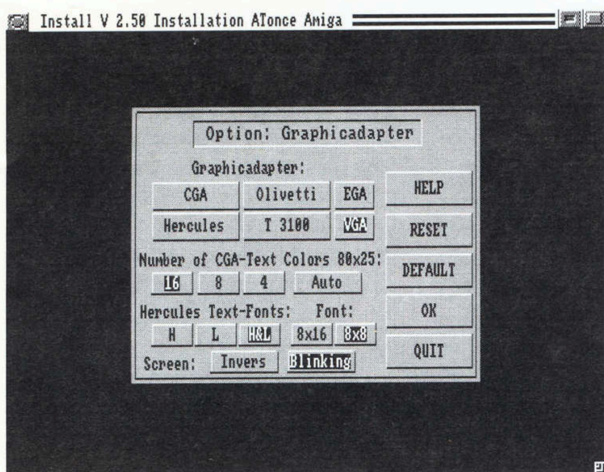
Le deuxième support est plus grand. Il est réservé au 68000. Décalé par rapport à ce dernier, on trouve sur l'autre face du veroboard une fiche permettant d'insérer le tout sur le support microprocesseur de la carte mère Amiga. On doit donc en venir avant toute autre chose à l'installation de la partie hard. Eh là, ce n'est pas triste. Le manuel pour cela est très didactique. Grâce à quelques photos, on nous apprend qu'il va falloir désosser complètement le 500. Pour ceux dont l'Amiga est toujours sous garantie, et qui craignent pour leur santé, arrêtez tout de suite de lire cet article. Pour les fous, les accrocs du risque ou les simples d'esprit suivez-moi. Il faut retourner la machine, faire sauter les deux autocollants de garantie (si cela n'a pas déjà été fait), enlever délicatement toutes les vis, retourner de nouveau la bête, et si tout s'est bien passé jusque là, enlever sans anicroche le capot. Là, on doit retirer le clavier en dégrafant son connecteur de la cartemère en passant les doigts (ou une pince) à travers la plaque de blindage.

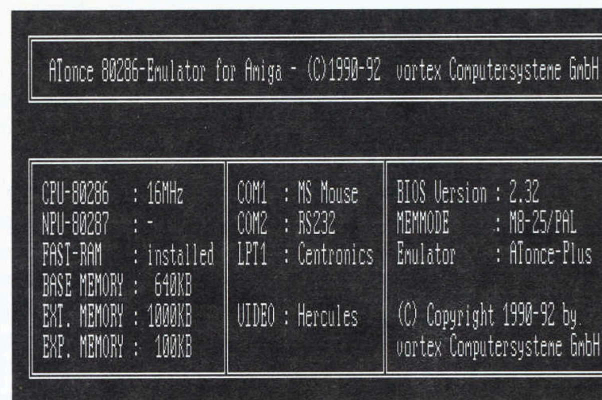
Ensuite, il faut dévisser la plaque en acier trempé servant à protéger l'Amiga d'une attaque nucléaire ou du trou dans la couche d'ozone.

Une fois ceci fait dans le plus grand silence, les entrailles du monstre apparaissent. La partie qui nous intéresse, le 68000, se trouve près du port d'extension DMA (l'endroit où normalement on accroche un disque dur externe). Il est là, majestueux, campé fièrement sur ces 64 pattes (velues de surcroît). La sueur commence à couler dru sur mes joues.

Le manuel me dit carrément de prendre un couteau type Rambo pour extraire l'insecte de son support. Le but du jeu est de désolidariser le silicone du support, les pattes viendront avec (faire très attention à ce qu'elles ne restent pas à dormir dans le socle). Après dix minutes d'un combat sans merci contre la peur, le seize-trente-deux cède enfin. Ouf! Rien ne semble avoir disparu, tout est là. Je recompte encore une fois toutes les pattes, on ne sait jamais. Maintenant il faut continuer, car on en a déjà trop fait pour reculer. Après avoir longuement enlevé toute l'énergie négative (ou positive) contenue dans vos mains, on attrape la carte. A ce moment là il faut enlever le prolongateur se trouvant accro-







ché par un bout de mousse à la fiche. Ce prolongateur doit être enfoncé fermement mais sans violence sur le support 68000. Ensuite dans les trous du prolongateur on place la carte correctement, dans le bon sens. Enfin délicatement on enfonce le tout. C'est dur, car la carte ne laisse pas beaucoup de surface pour pousser, et le Bios n'a pas été conçu pour cela.

En plus, l'effort doit porter sur 1/4 seulement de la carte. On s'est aidé pour cela du sachet antistatique. Celui-ci s'est trouvé un petit peu percé par les soudures, mais nous a rendu un grand service. Reste enfin à mettre le 68000.

Il faut faire ici très attention à ce que les pattes soient bien droites. Normalement, l'insertion du 68000 permet de bien enfoncer tout le montage sur la carte mère. La carte est alors suspendue à moins d'un millimètre de la Rom la plus proche.

Un équilibre instable et douteux s'installe donc dans l'Amiga. Après il suffit de remonter le tout, et d'allumer en priant Dieu le père, et tous ses saints.

Il faut constater que la plaque de blindage risque de poser quelques problèmes. Il s'avèrera peut-être nécessaire dans certains cas de ne pas la remettre (ce qui n'est pas très prudent), ou de la découper (ce qui est du vandalisme et de l'atavisme). En effet, le 68000 affleure de très près le métal.

Je suis sûr qu'à peine deux ou trois microns le séparent de la ferraille (cela craint de plus en plus). On peut également essayer d'isoler la carte. On a pensé mettre le sac antistatique, mais vu la température qui règne autour du 68000, on s'en est abstenu, par crainte de mouler la carte dans le PVC. Une feuille de papier pourrait être utilisée, mais là encore la chaleur à même la carte risque de provoquer des surprises (les pompiers, c'est le 18!).

Je rallume, anxieux, l'Amiga. Sous Workbench, je constate avec soulagement, que l'A590 et ses deux mégas d'extension fonctionnent encore. Je soupire d'aise encore quand la KCS souligne gaillardement sa présence discrète. Je prends la disquette "System Disk - AmigaDos Format", et l'insère dans le lecteur.

Les joies du paramétrage

Très peu d'icônes à se mettre sous la dent. Un fichier Read-Me permet de se tenir au courant des dernières nouvelles qui n'ont pu être adjointes au manuel. Rien de particulier à noter. Pour les heureux possesseurs de disque dur une icône vous permet d'installer la partie soft d'AT-Once. Curieusement l'invocation de l'icône ne permet que d'afficher un message vous invitant à lancer l'installation à partir du CLI. Heureusement on peut spécifier la partition. Sont ainsi placés sur le disque, une librairie RCT dans le tiroir LIBS:, le programme d'émulation et ses fichiers de données, un tiroir avec des fontes spéciales pour le mode Hercules, et le programme de paramétrage. Le tout est agrémenté de jolies icônes à la WorkBench 2.0. Un petit conseil: évitez de lancer le programme d'émulation si la carte n'est pas installée. Cela à tendance à réellement perturber l'Amiga. Il n'arrête pas de faire des reboots incessants. Ce phénomène ne disparaissant qu'après avoir longuement éteint l'ordinateur, et vous avoir donné des sueurs froides.

"Install"

Avant de commencer toute cession sous PC, il convient d'établir le paramétrage correct de l'émulation. Pour cela on a le programme "Install". Quatre menus permettent de régler les différents paramètres.

- D'abord un menu pour sélectionner la langue utilisée dans le programme d'installation. Normalement cinq choix sont à votre disposition, mais seuls l'anglais et l'allemand sont accessibles. La version française n'est pas encore disponible, mais la possibilité a été prévue.
- Ensuite on trouve la partie qui commute le mode multitâche de l'Amiga. On peut désactiver le boot sur la partition Amiga et bloquer le système uniquement sur la tâche At-Once.
- Après on accède à un menu de choix entre l'émulation AT-Once à 7.2 MHz et AT-Once à 16 MHz. Cela permet de se resituer dans le cadre de l'émulation fournie par la version antérieure. On peut également émuler le mode turbo qu'offre tout compatible digne de ce nom, afin de permettre le fonctionnement de softs à une fréquence de 8 MHz et moins. Cependant cela n'est accessible qu'à la condition que le soft de l'ATonce 8 MHz soit en votre possession (dans ces conditions le choix offert est sans intérêt).
- Le dernier menu permet de configurer la partie interface de la carte.

Visite commentée

L'écran

Les couleurs sont réglables par les habituels potentiomètres RGB. Les modes accessibles sont au nombre de six :

- CGA (texte 2 à 16 couleurs et graphique 4 et 2 couleurs)
- MDA ou HERCULES (interlace ou non, monochrome)
- TOSHIBA 3000
- OLIVETTI
- EGA
- VGA (texte couleur et graphique interlace monochrome).

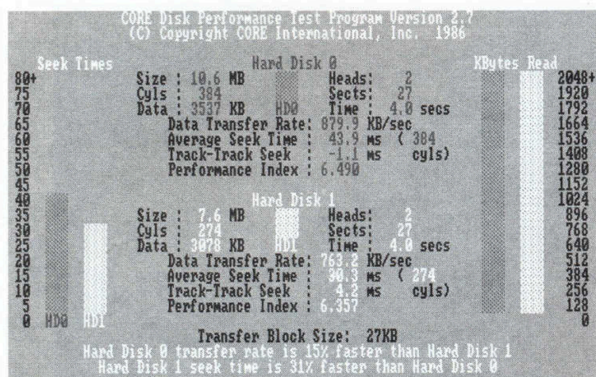
Un menu permet de régler les choix en matière de mémoire, souris, port parallèle et série.

Répartition de la mémoire

On peut diviser la mémoire Amiga entre la mémoire Extended et Expanded. Ce réglage est très bien fait car la possibilité est offerte d'augmenter ou de diminuer la mémoire par pas de 1, 10, 100, 1000 Ko. De même la mémoire de base est configurable. Dans l'optique d'utiser la souris, une option permet d'émuler une souris Microsoft Mouse sur COM1 ou COM2.

Port parallèle, clavier, lecteurs

Le port parallèle peut être attribué à l'adresse $378 (le cas généralement constaté) et $278. La vitesse et la répétition du clavier peuvent subir un ajustement. Ici on peut choisir une émulation spécifique au



clavier germanisant. Pour nous on devra se contenter d'une émulation "ASCII". Jusqu'à deux lecteurs de disquettes peuvent être reconnus. On peut bloquer le format à 40 ou 80 pistes, et choisir les lecteurs A et B parmi les quatre lecteurs Amiga pouvant être connectés. C'est important, car dans le cadre d'une émulation en multitâche, et si on possède au moins deux lecteurs, on peut en attribuer un à chaque système d'exploitation. Une prochaine version de la carte devrait permettre d'utiliser les lecteurs haute densité. Une option importante est également celle qui permet de désactiver la lecture des disquettes par AmigaDos. Beaucoup ont pu se plaindre dans les versions antérieures de la carte qu'à chaque fois que l'on introduisait une disquette, celle-ci était lue d'abord par le système Amiga, et une fois vue comme non-AmigaDos, accessible en lecture par ATonce. Ce mode existe toujours, notamment pour le fonctionnement en multitâche, mais peut être inhibé si le besoin s'en fait sentir (surtout qu'une demande de lecture sur une disquette sans avoir attendu la main provoque un guru dans la plupart des cas). La lecture des disquettes n'est d'ailleurs pas de tout repos, car un temps, agaçant, doit toujours être marqué entre l'introduction de la disquette et sa lecture. Une trop grande rapidité entre les deux actions provoquera une erreur de lecture pour absence de support.

Partitionnement PC

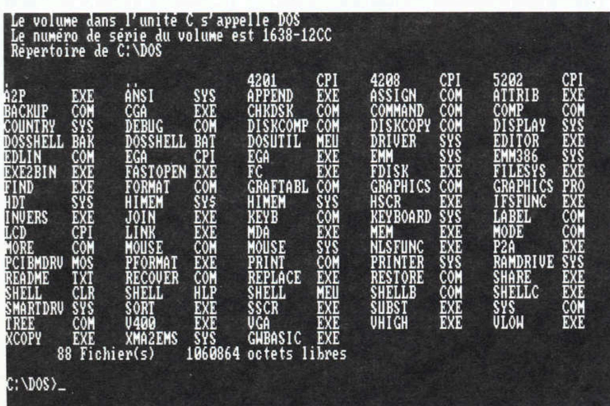
Enfin, on trouve la partie réservée à l'installation des partitions PC sur le disque dur Amiga. On peut mettre en oeuvre deux méthodes de partitionnement, et aligner jusqu'à 24 partitions MS-DOS (de C: à Z:).

• La méthode A est assez conventionnelle car elle crée à partir d'une partition standard Amiga une partition PC. Il suffit pour cela d'indiquer la partition Amiga à transformer (par ex. C: = DH1), et celle-ci devient inaccessible sous Amiga. Ici nul besoin d'aller bidouiller dans l'utilitaire d'installation du disque dur. ATonce se charge de tout. C'est rapide et efficace.

• La méthode B est plus exotique. On peut créer sous forme de fichier une partition directement dans une partition sans altérer le contenu AmigaDos. Par exemple si je veux créer une partition D: de 2 mégas, At-Once va créer un fichier de 2 mégas sur DH0, d'où la formule D:= DH0:DOSFILE,1,200.

L'intérêt de cette méthode est évident. On peut créer facilement des partitions PC temporaires sans altérer la structure du disque. On a pu remarquer à ce sujet que la création d'une partition d'une taille presque égale à l'espace libre sur le disque provoque irrémédiablement un plantage d'"Install". Du côté des disques durs compatibles, le manuel parle des GVP Séries II et autres A590. Pour ma part j'ai pu tester deux disques: l'A590 qui a parfaitement supporté le partitionnement PC; le disque de Trinology Software en 105 mégas a également apporté toutes satisfactions, à part quelques sautes d'humeur à l'installation initiale. L'extension mémoire dans les deux cas n'a pas posé de problèmes. Côtés émulation PC, l'installation se fera par l'incontournable FDISK. Le formatage de chacune des partitions a été surprenant de rapidité, que ce soit pour une partition de 10 méga, ou pour une de 25 méga.

La sauvegarde globale de la configuration va se faire en quittant le programme. A noter côté ergonomie du programme, l'existence de requesters type tout-à-la-souris avec effet Workbench 2.0. Par contre les couleurs sont très mal choisies.



Principes de base

Le lancement de l'émulation va se faire en cliquant sur l'icône ATonce. Vous avez intérêt à avoir sauvegardé vos éventuels travaux avant de cliquer, car on assiste à un magnifique Warmboot de l'Amiga.

Si on a opté pour le multitâche, ATonce et Amigados vont booter de concert l'un après l'autre sur le disque à un très court intervalle. Le chargement en sera donc ralenti des deux côtés, car on est déjà en multitâche. Par contre si on n'utilise que l'émulation, AmigaDos va booter, et rendre immédiatement la main à la carte. Apparaît alors un écran noir avec un cadre d'information qui donne tous les choix de configuration et indique:

- la mémoire disponible,
- le mode graphique,
- la disponibilité d'un coprocesseur,
- la version de l'émulateur

Un classique test de mémoire s'effectue, pouvant, toujours classiquement, être interrompu par une pression sur ESC.

Ensuite, le système recherche si une disquette de boot est disponible dans le lecteur A: il essaye ensuite de booter sur le disque dur. Attention, à ne pas laisser dans A: des disquettes non-system, car un reset sera nécessaire (CTRL-Amiga Gauche-Amiga Droite, CTRL-ALT-DEL, ou S-Amiga Droite-Amiga Gauche).

Installation du DOS

La première opération à effectuer est l'installation du DOS sur votre disque dur. Je n'ai pu tester que le DOS 4.01. Une remarque doit être faite à ce sujet. Possesseur d'une KCS, j'avais acquis avec la carte un DOS. Croyant pouvoir reprendre celui-ci pour l'ATonce, j'ai dû vite déchanter: le DOS fournit avec la KCS est réservé uniquement aux XT en 8088 et 8086. Il va falloir donc se procurer un DOS pour AT (faites donc attention au DOS que vous allez prendre). Il est également conseillé de ne pas installer le Dos Shell. En effet, si vous bloquez l'émulation vidéo en VGA ou EGA, le Dos Shell ne fonctionnera pas, protestant du fait que votre carte VGA ne possède pas suffisamment de mémoire vidéo (on est en émulation graphique monochrome). Par contre en CGA aucun problème, l'émulation va bien. Heureusement, la gestion des modes écran se fait le plus simplement du monde.

Sur la disquette MS-DOS fournie par Vortex on trouve une batterie de programmes permettant de commuter la carte dans les différentes émulations, sans qu'il soit nécessaire de rebooter. Ces petits utilitaires devront se placer dans le répertoire DOS. On peut indiquer le nombre de couleurs souhaité en mode texte.

Par exemple: "CGA 16" donne 16 couleurs en mode écran CGA texte. Une particularité réside dans le mode MDA ou Hercules, uniquement monochrome, et qui peut apparaître avec des fontes 8X8 et 16X16, ce dernier mode donnant plus de finesses aux caractères, mais fonctionnant en interlace. Il n'en reste pas moins que c'est le plus agréable mode texte proposé par la carte. Les fontes sont très agréables, même avec les vibrations.

Emulation graphique

Du côté de l'émulation des écrans graphiques, seule la gestion des écrans VGA et MDA offre une particularité. Le premier, d'une résolution de 640X480 pixels, peut être déplacé verticalement si l'Amiga fonctionne en mode NTSC. L'écran MDA d'une largeur de 720 points, ce qui sur n'importe quel écran Amiga ne rentre pas, peut quant à lui être déplacé horizontalement. C'est très rapide, à la manière d'A-Max pour les écrans moyenne résolution, et ce fait grâce à une combinaison de touches du pavé numérique et de la touche Amiga Gauche. Ces mêmes combinaisons claviers permettent d'inverser les couleurs de l'écran, et d'arrêter/enclencher la lecture des disquettes AmigaDos. Ces fonctions se retrouvent également sous forme de petits programmes que l'on place dans le répertoire DOS.

La souris

La mise en oeuvre de la souris est également très simple. Pour cela procurez-vous un driver compatible Microsoft Mouse. Tout ceux que nous avons essayés ont parfaitement trouvé la souris sur le port COM1, et dans un temps presque instantané, ce qui n'est pas le cas sous la carte KCS, qui met bien 30 secondes à trouver la souris, qui dans ce cas est en émulation Mouse System. Pour un meilleur rapport fiabilité/ émulation, il faut dénicher les drivers *Microsoft* connus sous les noms de *MOUSE.COM* et *MOUSE.SYS*.

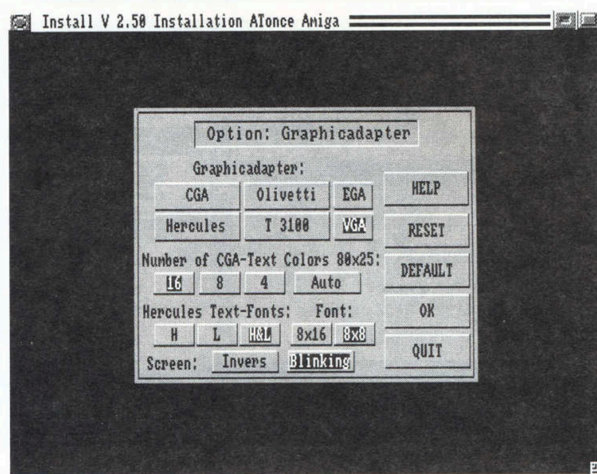
Côté utilisation, la souris Amiga sera émulée en mode deux boutons (c'est largement suffisant).

Port parallèle et port série

Les ports de sorties, parallèle et série, n'ont besoin quant à eux d'aucune installation spécifique à l'émulation. Retenez seulement, que pour le port parallèle, sa présence en LPT1 devra être précisée pendant l'installation du DOS. Le port série quant à lui est identifié par COM2, et vous devrez toujours veiller à faire appel à lui. Le son est quant à lui émulé, mais comme les vrais compatibles, vous n'aurez la joie que de connaître un infâme gazouillis de buzzer.

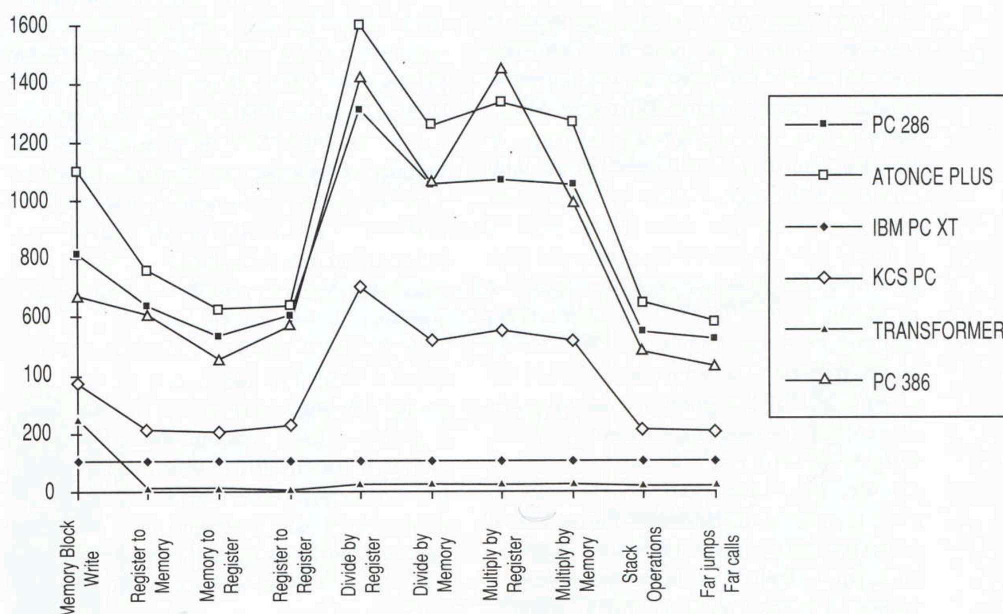
Le clavier

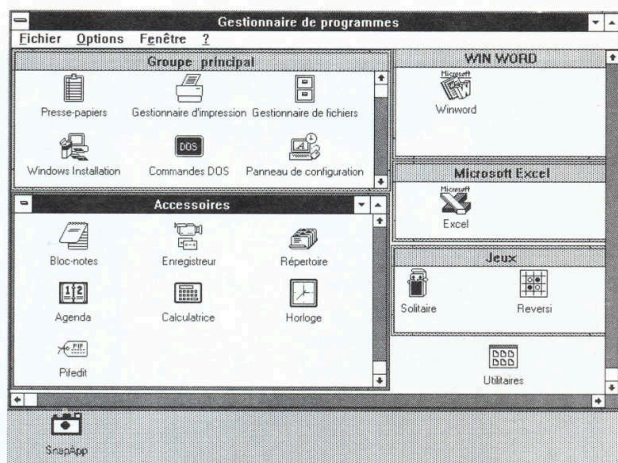
Le clavier n'apporte pas toujours toute satisfaction. Il faut déjà bien paramétrer l'"autoexec.bat" et le "config.sys", car sinon on risque de ne plus s'y retrouver. J'ai eu droit à un clavier azerty accentué, où certains caractères gravés sur le clavier Amiga n'étaient pas accessibles. Cela a disparu après quelques réglages. La touche Num Lock transforme le pavé numérique en pavé fléché. Attention cependant, car si le pavé est en mode entrée numérique, les touches fléchées sont également en entrée numérique. Il y a un amalgame fort gênant établi entre les deux. De plus, à l'inverse de la KCS qui fait apparaître un petit c en bas d'écran, l'ATonce ne donne jamais le statut de cette touche. C'est assez embarrassant, car il faut toujours tester les touches du pavé numérique pour savoir en quel mode on se trouve, et cela occasionne quelques erreurs agaçantes. Il arrive aussi très régulièrement que le clavier se bloque au démarrage de l'émulation. Dans ce cas

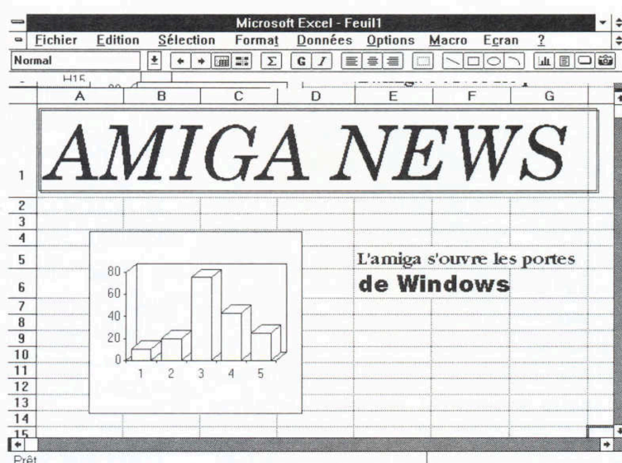


Un mot sur les performances

Ces graphiques (réalisés à l'aide d'Excel sous A-MAX) font ressortir les grandes tendances de l'émulation PC sur Amiga par rapport aux "vrais" compatibles. L'XT (IBM), le 286 (Kenitec) et le 386 (Supercom) sont le reflet du positionnement de la carte. Les chiffres ici n'ont de réelles valeurs que dans le cadre d'une émulation de Windows. Cette courbe, pourtant issue d'un test sous DOS, ne révèle pas tout à fait la réalité. Elle prouve cependant les problèmes que connaissent les différentes émulations écrans. A noter enfin que les tests de rapidité du disque dur n'ont apporté aucune fiabilité. Le programme Core Test n'a jamais donné les mêmes résultats. Il semble cependant que la tendance pour l'A590 soit de 40 ms (sous toutes réserves).







la seule solution pour "débloquer" la situation est de faire un reset Amiga *(Ctrl-Amiga Droite-Amiga Gauche)*. La carte se réinitialise alors, et remet les choses en ordre. Si nécessaire, il faut opérer plusieurs resets successifs.

Le logiciel à la carte

J'ai décidé de distinguer deux catégories dans l'émulation soft:

- les programmes DOS (ou ne fonctionnant pas sous Windows)
- les programmes tournant sous Windows.

Pourquoi cette distinction?

L'émulation ne donne pas les mêmes satisfactions dans les deux situations. Pour la première, je dois dire que c'est Waterloo. Autant, la carte KCS a su m'apporter toutes satisfactions en ce domaine, autant l'ATonce est un plagiat douteux du monde MS-DOS. Non pas que cela ne fonctionne pas, ou que cela fonctionne mal, mais que cela fonctionne trop lentement, trop lourdement. Le mode texte, qui est sensé être le mode le plus rapide sur un PC est très mal géré. Rien que sous DOS, les sauts de ligne en passage de ligne de commande sont saccadés. Un léger temps d'arrêt se produit après un return. En mode défilement de texte, on a largement le temps de lire, sans qu'il soit indispensable de faire une pause (j'exagère, mais la vérité n'est pas si éloignée que cela). Cette tare se retrouve invariablement dans tous les programmes. L'utilisation de commandes ou de menus est très fastidieuse. Cela répond très mal, et le mot d'ordre est toujours aux temps d'arrêts. La série des logiciels de gestion de EBP-Informatique par exemple devient un véritable cauchemar à utiliser, malgré une efficacité de mise en oeuvre réputée. Rien que pour le chargement, c'est la croix et la bannière. Turbo Pascal 5.0 et 6.0 fonctionnent, mais sont inutilisables, par la lenteur de la frappe sous leur éditeur, ainsi que l'appel au menu. Turbo C et PC Tools ont également les mêmes difficultés. D'ailleurs pour généraliser, tous les logiciels testés ont éprouvé ces difficultés. Ce n'est pas que l'émulation processeur ne turbine pas, c'est que l'émulation vidéo traîne. Résultat les programmes attendent toujours après l'écran. Tout le bénéfice du 286 à 16 MHz est perdu. Il vaut mieux alors dans ce cas le Nec V30 de la KCS, qui lui ne souffre d'aucune altération en mode texte. Tous les modes graphiques ont également ce même problème. Works 2.0 sous DOS réagit aussi mal en mode texte qu'en mode graphique. La saisie d'un texte est aussi pénible que sous certains traitements de texte Amiga. La version d'évaluation de Quattro 3.0, assortie d'une très belle interface utilisatrice, bloque carrément à certains moments. De plus, il m'a fallu près de 40 minutes pour l'installer, alors que seulement un quart d'heure suffisait pour la KCS. L'environnement GeoWorks, uniquement graphique, a connu des moments éprouvants lors de son installation. J'ai dû en partie faire l'installation à la "main", et malgré le mode VGA, GeoWorks a présenté de très graves problèmes de lenteur, ce qui a particulièrement affecté son fonctionnement, provoquant un grand nombre de plantages.

D'autres choses ont carrément refusé de fonctionner. Word 5 notamment n'a pu être installé, la carte refusant d'admettre la protection lors de l'installation. Des jeux, déjà fort anciens, comme Tetris par exemple, n'ont jamais tourné. Turbo Debuggeur 1.5 s'est quant à lui oublié. L'utilisation de l'utilitaire de refragmentation du DR DOS 6 a complètement laminé les programmes installés. Un enfer pour tout remettre en ordre. Le manuel de l'ATonce est d'ailleurs très avare en information sur l'émulation en mode non Windows. Seule la possibilité d'utiliser les systèmes d'exploitation DOS 4, 5 et DR DOS 5 et 6 est certifié. Le Prologue en tout cas a refusé tout lancement. Je n'ai pas essayé OS, mais cela ne doit pas être beau à voir. Le DOS 3 a lui fonctionné. Par contre, je déconseille la série des DR DOS, qui notamment, du fait du trafic de la compression sur le disque dur, doit être encore plus lente qu'à l'habitude (ce qui est déjà une réalité sur les compatibles). La KCS quant à elle ne reconnaît pas le DR DOS.

De toutes ces horreurs, ce qui surprend le plus, c'est que les tests de rapidité que j'ai effectués ont apporté toute satisfaction, dominant largement un 286-12. Mais où toute cette puissance est-elle passée? A l'écran on ne retrouve aucune trace des chiffres, si se n'est peut-être à l'occasion de certains programmes effectuant uniquement des calculs, comme par exemple une compression-décompression ou un traitement spécial en mémoire *(Alchemy et LHarc par exemple)*. Pour tout le reste, lorsqu'il est nécessaire de faire joindre les appels à l'écran et le processeur, la lenteur dépasse tout ce que l'on peut attendre. Ce n'est pas le PC Transformer, mais pas loin. Cela me rappelle un peu le fonctionnement d'une carte passerelle AT. Si vous connectez le multitâche, c'est juste alors pour le plaisir de dire que vous avez deux systèmes d'exploitations en même temps.

La souris répond très mal. Il n'est pas rare d'avoir un blocage lors de la sélection d'un menu. Les couleurs texte ne sont pas respectées. Il conviendra de régler dans le programme "Install" les couleurs à l'image d'un véritable PC *(ou comme moi de reprendre celles utilisées par la carte KCS)*. L'émulation des ports parallèle et série n'ont fait preuve d'aucune faiblesse. Je regrette de n'avoir pu tester une liaison avec un Portfolio, ce transfert ayant réussi avec la KCS.

Travelmate 500

C'est en pensant au TM 3000 Win SX ou Travelmate 3000 de Texas Instrument, que j'imagine le mieux la carte ATonce. Comme ce portable spécialement conçu pour fonctionner avec Windows, la carte aime, je dirais même plus, adore Windows 3.0. Ici, fini les petits soucis de la vie quotidienne. Le plaisir est total. Tout ce que j'ai pu faire avaler à la carte au sujet de Windows a fonctionné. D'abord la gestion de la mémoire étendue. Sur ce point la carte est bien pourvue, car elle gère en souplesse à la fois la mémoire Extended et Expanded. Windows ne connaît que l'Extended. Il est donc conseillé de l'utiliser. Pour cela vous devez mettre dans le "config.sys" une ligne de commande installant le driver "Himem.sys" version 2.60. Ce driver est celui fourni avec Windows. Ne prenez pas certains drivers placés sur les disquettes DOS. La mémoire Expanded bénéficie d'un driver spécialement fait par Vortex.

En mode standard sous Windows, la mémoire Extended vous donnera le maximum de mémoire disponible. La notice d'ailleurs consacre deux pages à l'utilisation de Windows. On y explique notamment la façon d'accéder soit au mode Réel soit au mode Standard. Il est conseillé dans la notice de se mettre en mode VGA. Je suivrai cette idée, car, même si les autres modes fonctionnent, c'est le VGA qui est le mieux adapté au travail sous Windows. L'installation proprement dite n'apporte aucune remarque particulière. Tout va se faire sans peine. Le comportement général est ici équivalent à celui d'un vrai 286 en émulation monochrome VGA.

Tout, je dis bien tout, ce que j'ai essayé a fonctionné parfaitement bien. Aucune surprise. Aucune déception. Si la lenteur existe, elle est la même que celle qui est ressentie sur des PC à processeur équivalent. La gestion des entrées-sorties sous Windows est excellente. Rien à dire. Le clavier et la souris suivent. Plus de souci. On peut aussi bien jouer à Win Tetris que sur un PC. Grâce à la reconnaissance de la mémoire de l'Amiga on peut accéder à des programmes comme Excel, Win Word, MS Publisher, Pagemaker 4.0, etc... sans difficulté. Un tableau sous Excel se fera aussi souplement que sur un DT-286. La sortie d'une lettre avec Win Word respectera la même souplesse du gestionnaire d'imprimante. Pagemaker supportera très bien l'importation d'une image vectorisée.

Même l'utilisation, en tâche de fond, d'Adobe Type Manager est parfaite.

Quelquefois cependant un blocage de Windows se produit (notamment à la suite d'une longue durée sans événement). Dans ce cas, un appui sur S-Amiga Droite-Amiga Gauche vous permet de reprendre la main. Clôturez alors normalement votre cession de travail, quittez Windows, puis revenez-y. Cela vient mettre en évidence la volonté conceptuelle affichée des créateurs de la carte: faire tourner Windows sur un Amiga. La réussite est totale si c'est le but recherché. Mais cela explique aussi les abus sous DOS. Le Bios, spécialement fait par Vortex, a dû être prévu exclusivement à l'intention de Windows. La souris par exemple, imprévisible et fatiguée sous DOS, est parfaite dans ses réactions sous Windows. L'émulation VGA ne se traîne plus.

Pour en terminer...

Si le panneau d'information au boot permet de connaître parfaitement la configuration mise en place, il est à regretter qu'à l'image de la KCS, un menu de configuration sous émulation de la carte ne soit pas disponible. Certes, les modes écrans peuvent être changés, mais la définition des couleurs, de la mémoire, ou des lecteurs de disquettes vous obligeront à repartir sous Amigados. La liaison avec le système Amiga est par contre très bien faite. Hormis le fait du multitâche qui est possible, même si cela n'est pas très intéressant, deux petits programmes vous permettent de copier des fichiers directement sur les disques Amiga. On peut ainsi copier un fichier texte placé sur le disque dur Amiga dans une partition PC. Très pratique, ces utilitaires ont très bien fonctionné, et gèrent très bien d'éventuels problèmes entre les deux systèmes (tel par exemple le manque de place sur une disquette Amiga: la main vous est rendue, tout en précisant l'incident). Cette faculté rejoint évidemment le multitâche. Mais cela rend bien service dans le cas de transfert, et évite notamment l'utilisation fastidieuse et lourde de DOS-2-DOS et autre croisement. Le programme de transfert Amiga vers PC est signé GVP !?!

Globalement

Il vous faudra quand même une configuration solide pour mettre en oeuvre l'émulation. Si un 500 avec 512 Ko suffit (la carte se servant de ses propres 640 Ko), il est conseillé d'avoir 1, voire 2 méga d'extension pour bien tirer profit des intérêts proposés par la carte. Un moniteur VGA avec une carte Flicker Fixer est également à conseiller, le meilleur rendement étant obtenu en mode interlace. Enfin, il faut avoir absolument un disque dur.

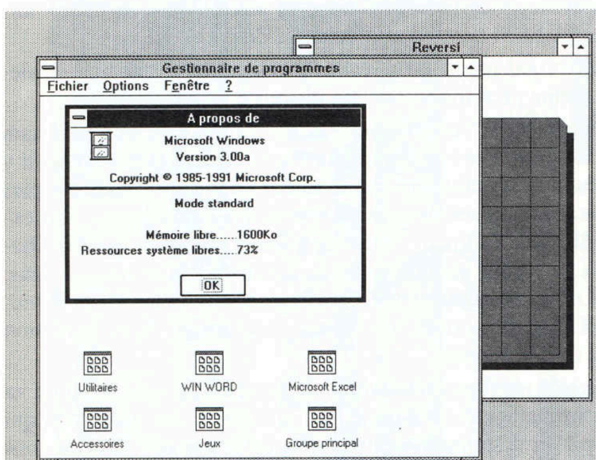
Un compatible sans disque dur ne se conçoit pas.

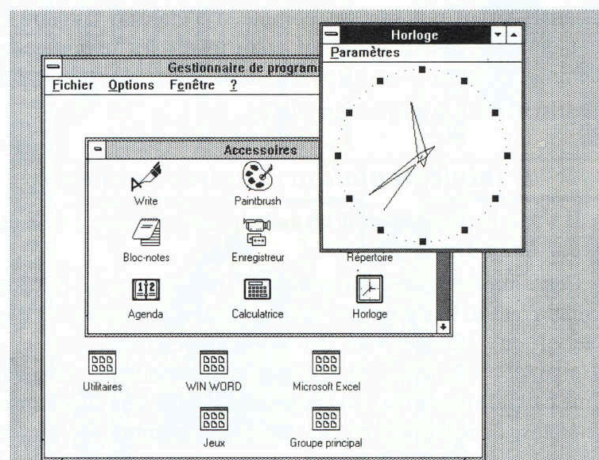
La partie hard est vraiment très bien finie, même si son installation risque de vous coûter fort cher (la KCS est plus directe et simple). L'installation logicielle est exempte de reproche. Sachez que le placement dans l'Amiga de la carte ATonce et de la KCS en même temps ne donne naissance à aucune pertubation. Seule l'utilisation sous DOS, en fait, n'apporte aucune satisfaction. Cette carte doit être vue uniquement dans l'optique d'utiliser Windows. En dehors de cela, la KCS est mieux adaptée. A regretter aussi l'absence d'un DOS fourni avec la carte. Son achat devra être fait séparément, ce qui va élever le coût global de l'investissement. Pour un prix de 2600 francs environ, vous devrez y rajouter au moins 600 à 1000 francs de DOS. De plus votre configuration matérielle devra être assez importante. Bref, si on regarde les prix pratiqués par certaines marques sur les PC, on s'aperçoit que la carte ATonce, et même KCS, n'ont d'intérêt que pour une utilisation passagère du monde MS-DOS. On recherche ici une intégration de deux matériels. L'économie de place peut être une motivation à cet achat. Pour une utilisation plus ponctuelle, il convient alors de se tourner vers une solution full compatible. L'émulation PC apparaît donc le plus souvent comme une solution gadget, et les prix pratiqués ne justifient pas toujours son approche.

Je dirai, enfin, que Vortex pourrait peut être proposer quatre choses en sus de la version actuelle: une émulation VGA Couleur, une offre avec DOS et Windows, la possibilité de brancher un clavier PC et un écran PC directement sur la carte. Pourquoi pas ! Cependant, un étudiant y trouvera largement son compte.

Gilles Bihan

(Merci au Micro Club Toulonnais, à la société Reflex, à Patrick, Eric, Kabb, et Charles pour leur soutien apporté à cette enquête. Merci à Hervé pour l'effet de catharsis)





La Saga de L'AMIGA

EMULATIONS ET AUTRES SYSTEMES D'EXPLOITATION

Sixième et dernier épisode

Nous allons clore la Saga avec ce dernier épisode, consacré à un autre point fort de l'Amiga: son ouverture vers les autres systèmes En effet, disposer d'une machine performante dotée d'un système d'exploitation ingénieux, c'est une bonne chose, mais cela devient insuffisant dès que l'on doit interagir avec le reste du monde, surtout quand celui-ci n'utilise pas le même système.

Si vous voulez échanger des données, profiter d'un matériel qui n'existe pas sur votre machine, utiliser le logiciel de référence dans votre profession mais qui n'a été porté que sur les machines 'standard', voire profiter de ce qui se fait de mieux sur chacune des plateformes connues, il vous faut pouvoir mettre un pied dans les systèmes concurrents.

Une ouverture à trois niveaux

La communication

Celle-ci suppose d'avoir un moyen matériel de transmission commun à l'Amiga et au système visé (avec la même façon de s'en servir), puis d'utiliser des fichiers qui ont la même structure.

Pour chaque médium, soit il existe un standard et il suffit alors de le reconnaître, soit il faut construire de toute pièce des données compréhensibles par l'autre système ou interpréter ses propres données.

L'émulation

Il s'agit de simuler de façon aussi fidèle que possible le comportement d'une machine cible, par l'intermédiaire d'un programme.

Ce programme peut se comporter comme tous les autres vis à vis de l'Amiga, c'est à dire que vous aurez une imitation de Macatisrad dans une fenêtre, comme si c'était un vulgaire traitement de texte, soit il prend en main toutes les ressources de la machine, et vous vous trouvez alors avec une imitation de Macatisrad dans le corps d'un *Amiga.*

L'implémentation d'autres systèmes

Il s'agit là de disposer d'un authentique système, à côté ou à la place d'AmigaDos.

Cette implantation peut prendre la forme de carte d'extension comme c'est le cas pour les cartes PC de Commodore. Le coeur matériel du système visé est donc directement installé dans l'Amiga, et on a alors véritablement une seconde machine dans la même caisse, simplifiée donc bon marché mais aux fonctionnalités complètes, dans la mesure où un certain nombre, de ressources sont apportées et partagées par l'Amiga (clavier, écran, disque...).

Pour des systèmes portables, comme UNIX, cela consiste plutôt en quelques ROM, un ensemble logiciel installé sur disque et quelques cartes usuelles (SCSI, ethernet). Il s'agit alors d'un portage, c'est à dire que les parties du système visé ayant accès aux entrés-sorties physique de la machine ont été réécrites afin de les y adapter. Egalement les composantes du système d'exploitation ont étés recompilées sur l'Amiga (au contraire d'une émulation, où l'on insère directement dans la machine les programmes assembleur du système visé, et où l'Amiga doit simuler le hardware que ces programmes s'attendent à trouver, voire simuler le processeur quand ce n'est pas le même).

La communication

Les protocoles standardisés affranchissent d'une partie du problème:

- Du point de vue matériel, les modems, les réseaux, les imprimantes, les streamers, etc s'utilisent de façon a peu près universelle, soit qu'un standard de fait se soit imposé, soit qu'une normalisation concertée ait été mise en place. Ainsi, certaines normes comme SCSI permettent l'échange de périphériques.
- Le format physique des disquettes est heureusement également le même pour tous, pour des raisons économiques.
- Du point de vue logiciel, on a vu plus haut qu'un certain nombre de protocoles de communications étaient établis, mais il y a également la structuration des données elles-mêmes qui est plus ou moins standardisée: tout le monde utilise l'ASCII pour les textes, l'(A)IFF est (un peu) utilisé également sur Mac, Silicon Graphics, PC, et pour chaque type de donnée (PAO, images, sons, voire SGBG) il existe des formats reconnus (PS, TIFF, Word, DB4, JPEG, GIF, Kermit...), et même des formats de compression standard (zip,uuencode).

Mais tout n'est pas standardisé (ce serait trop simple). Il en va ainsi du formatage et de l'organisation logique des disquettes qui diffèrent d'un système à l'autre. Pour échanger des informations

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA
(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)

Bus+

EXPANSION SYSTEMS — Bus+ — DataFlyer

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000

DataFlyer 45 (*) .... 2.850 F.
DataFlyer 52 Q .... 3.290 F.
DataFlyer 105 .... 4.450 F.
DataFlyer 210 Q .... 9.750 F.

A500

DataFlyer 500/45 (*) ...... 3.250 F.
DataFlyer 500/52 Q .... 3.650 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000

DataFlyer IDE 45 .... 2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q .... 2.990 F.

A500

DataFlyer IDE 500/45 ..... 3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q ... 3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000

DataFlyer SCSI/IDE 45 .... 2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q .. 3.450 F.

A500

DataFlyer SCSI/IDE 500/45 .... 3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q .. 3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO

PRIX à la baisse

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 .... 525 F.

DataFlyer™ — DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base-Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

peuplée OK .... 850 F.
2 MO .... 1.700 F.
4 MO .... 2.600 F.
8 MO .... 3.990 F.

EXPANSION SYSTEMS — BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K .... 850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO 1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO 2.350 F.

A500

BASEBOARD peuplée 0K .... 950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO .... 1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO .... 2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO .... 3.750 F.

8-UP ! (DIP)
2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO .... 1.750 F.
4 MO .... 2.650 F.
6 MO .... 3.600 F.
8 MO .... 4.450 F.

AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS
VOUS EN REVIEZ
BUS PLUS
VOUS L'APPORTE

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO : .... 2.490 F.

BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q .... 3.990 F.

BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45 .... 3.490 F.

(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 / A500+ / A500)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+
EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ .... 690 F.
(port et emballage : 70 F en sus.)

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

GRANDSLAM A2000 .... 2.600 F.
GRANDSLAM A500 .... 3.300 F.

A2000

GRANDSLAM HC 52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) . 5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) . 7.300 F.

A500

GRANDSLAM 500/52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) . 6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) . 8.300 F.

TRUMPCARD PRO

TRUMPCARD PRO HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) . 4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) . 6.390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) . 5.550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) . 7.450 F.

TRUMPCARD

TRUMPCARD HC 45 FUJITSU (25 mS) .... 3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) .... 4.890 F.
TRUMPCARD 500/45 FUJITSU (25 mS) .... 4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) .... 4.850 F.

HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s . • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

MegAChip 2000/500
Offrez à votre Amiga 2 MO de mémoire vidéo !

Installation simple et rapide. Compatible avec la plupart des cartes accélératrices, et beaucoup d'autre périphériques. Livrée peuplée d'1 MO pour atteindre 2 MO.

MegAChip 2000/500 : .... 1.790 F
(livrée sans le Super fat Agnus)

SECURE KEY
Contrôlez les entrées des tiers sur votre Amiga. Pour A2000 et A3000. Installation simple et rapide.

SECURE KEY : .... 730 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/01/92 • PORT métropole : [redacted] Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

MicroBotics, Inc. VXL*30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

Enfin une carte accélératrice intelleigente et modulable ! Choisissez la carte accélératrice adaptée à vos besoins ! Les cartes VXL30 étant totalement évolutives, vous pourrez à tout moment décider d'y ajouter ou d'en modifier les éléments. Vous pourrez ainsi optimiser les performances de votre carte VXL30 au rythme de l'évolution de vos propres exigences..

- **VXL** 25 ECO .... 2.890 F.
- **VXL** 25 ECO +68882 .... 4.390 F.
- **VXL** 25 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst 6.990 F.
- **VXL** 40 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst 8.790 F.
- **VXL** 50 + MMU +68882 + 2MO RAM B. burst 11.190 F.

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)
PROFESSIONAL SCANNER

• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : .... 9.500 F.

XL HANDY SCANNER

Largeur de scan 128 mm. (permet de scanner des demi-pages). 400 DPI. 32 niveaux de gris. Prix : .... 2.350 F.

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

KCS
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000.

VERSION 3.0 maintenant encore plus performant • EGA/VGA • Driver souris KCS • Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MHZ

A500

KCS POWER PC BOARD A500 .... nouveau prix .... 2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS-DOS, etc..) ...... nouveau prix .... 1.900 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS .... nouveau prix .... 2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS-DOS, etc..) .... nouveau prix .... 1.900 F.

A2000 / A3000

KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 .... 2.750 F.
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS-DOS, etc..) .... 2.450 F.

TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 Prix .... 550 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. Prix .... 400 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix .... 155F.

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000, le choix, vous l'avez !

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE
Passez du 1.3 au 2.0 sans éteindre votre Amiga. Appuyez 5 secondes sur les touches de reset ... et changez de KS sans attendre. Pose simple et rapide.

ELECTRONIC CHANGE KICKSTART .... 390 F.
(sans ROM KS1.3 ou 2.04)
CHANGE KICKSTART classique (sans ROM) ...... 240 F.
(Vous permet de Booter sous 1.3, ou 2.0, ou plus)

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐☐ A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ....
ADRESSE ....
VILLE .... CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

Qté	ARTICLE	PRIX unit.
FRAIS DE PORT		
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France	TOTAL	

AMIGA ☐

☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire
expire à
Date
Signature

entre ordinateurs "incompatibles" par le biais de disquettes, ce qui est le plus commode quand on n'a pas de modem, on a donc besoin d'outils qui vont émuler le fonctionnement du médium dans l'autre système.

Il existe ainsi des logiciels du domaine public et du domaine commercial qui se chargent de lire et écrire des disquettes au format PC, Atari, Mac... *(CrossDos, Dos2Dos, MessyDos, Mac2Dos...).*

La puissance du système d'exploitation de l'Amiga a même permis de faire en sorte qu'avec certains de ces programmes, tout se passe de façon transparente, c'est à dire que le type de la disquette est automatiquement reconnu sans que l'utilisateur ait à s'occuper de quoi que ce soit (*MultiDos*).

Enfin, un certain nombre d'émulateurs de terminaux permettent de se faire reconnaître par les gros systèmes (c'est d'ailleurs ce qui a contribué à faire entrer l'Amiga dans un certain nombre de grosses entreprises comme la Nasa, le CNRS, etc).

La plupart des terminaux sont concernés: **VT100, VT220, VT340, Tektronics, minitel**... Ces outils sont généralement en domaine public, consultez vos Fish.

Les émulations

Il existe un grand nombre d'émulateurs, de la **HP41C** à **UNIX** (**Minix**, en DP), en passant par les standard, **PC** et **Mac**. Les principaux vont être détaillés ici.

Certains produits présentés dans ce chapitre sont en fait de véritables implantations de systèmes plutôt que de simples émulations, et auraient à ce titre leur place dans le chapitre suivant. Pour des raisons de commodité, on a préféré les présenter en même temps que les autres (de plus la frontière n'est pas franche).

C'est Commodore qui, avec la sortie du fameux Sidecar pour l'**Amiga 1000**, a lancé la mode des émulations sur Amiga. La sortie de l'**Amiga 2000**, avec son architecture fortement influencée par la compatibilité PC (présence d'un bus supplémentaire à la norme *XT*/AT) a été la confirmation de cette volonté de faire de l'Amiga non-seulement une machine multitâche et multimédia, mais aussi "multiOS".

Sachez donc que la machine que vous possédez est le micro le plus versatile qui existe: il n'existe que très peu de micros que l'Amiga ne sache déjà émuler. Cela va du **Macintosh** au C64, en passant par le **PC** et le **ST**, sans compter les myriades de curiosités et autres raretés, dont je vais essayer de recenser la majorité.

Faisons maintenant un rapide tour d'horizon de ce qui est ou sera prochainement disponible à ma connaissance.

Les classiques (PC - Mac - ST)

PC

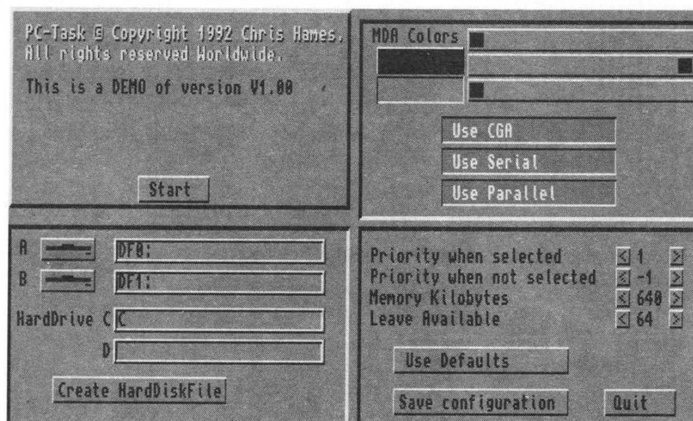


C'est le domaine le plus vaste de l'émulation sur Amiga; plusieurs fabricants se partagent le marché et l'offre est très variée au niveau du prix comme des performances, de sorte que presque tous les besoins peuvent trouver satisfaction. En ce qui concerne l'émulation PC, il y a les émulations purement logicielles et celles à base de hardware.

Les émulations logicielles sont certes peu coûteuses mais aussi malheureusement peu performantes dans la mesure ou le programme doit simuler l'électronique, ce qui prend forcément plus de temps qu'en ajoutant réellement les circuits visés.

Citons par exemple IBeM qui est un shareware à 35 USD [fabrice: USD = dollar]. L'émulateur fonctionne sans problème et la compatibilité PC est bonne mais les performances sont nettement insuffisantes pour une utilisation soutenue, même sur un Amiga accéléré.

Un autre émulateur du même genre est sorti il y a peu de temps: il s'agit de **PCTask**, un émulateur PC soft pour tout Amiga. En shareware à 40$ US, une version de démonstration est disponible en domaine public, mais elle est malheureusement trop bridée pour pouvoir en faire un test correct: les fonctions d'écriture sur tous médias sont désactivées (y compris sur disquette) et la version n'est pas adaptée au 68030 de mon Amiga 3000. J'ai pu cependant noter que l'émulation était nettement plus rapide qu'IBeM-030, une version 68030 de PCTask pourrait donc devenir très intéressante sur un Amiga accéléré. PCTask supporte les disques durs et l'installation est un jeu d'enfant grâce au panneau de configuration hyper ergonomique (voir fig).



Le nouveau emulateur PCTASK

Les émulateurs PC soft, même s'ils sont peu chers, ne sont à considérer qu'en tant que dépannage pour une utilisation très ponctuelle. Les versions Démo de PCTask et IBeM sont en téléchargement sur les serveurs Linn (1-49 65 05 42) et Shutdown (1-45 80 08 02). Si vous voulez vraiment travailler sur un PC, il vous faudra penser à un "émulateur" hardware. Le terme d' "émulateur hardware" est impropre comme on l'a vu en introduction: dans la mesure où il s'agit de mini-cartes mères, on doit plutôt parler de "partage de ressources communes" par deux systèmes coexistants.

Dans ce domaine des "émulateurs" hardware, l'offre est beaucoup plus professionnelle:

- En entrée de gamme, citons la carte *passerelle XT* de Commodore pour Amiga 2000 et le *Power PC board* de KCS existant en version A500 ou A2000/3000. Ces cartes sont à base de processeur 8088 Intel. Bien que la carte passerelle de Commodore commence à souffrir d'une obsolescence certaine avec son horloge à 4 Mhz, on peut faire des affaires intéressantes sur le marché de l'occasion. De plus, l'offre EducAmiga permet aux étudiants d'avoir la carte Commodore quasi-gratuitement avec la machine!

Le Power PC board est aussi équipé d'un 8088 mais cette foisci cadencé à 11 Mhz et disposant d'une émulation EGA/VGA. Les prix vont de 2000F pour la version A500 à 2700F pour la version A2000/A3000 complète.

Il faut noter ici que le remplacement du 8088 par un **NecV20**, processeur compatible qui coûte moins de 100F, permet d'accroître d'au moins 10% la vitesse *(la manip est très simple: il suffit d'enlever l'ancien processeur de son support et d'enficher le nouveau à sa place, en évitant de plier les broches...).*

En outre, des manipulations plus osées permettent d'accélérer l'horloge.

- Les cartes à base de processeur 286 deviennent de plus en plus populaires et existent également en versions A500/2000. Citons la carte passerelle 286 de Commodore (pour A2000/3000) dont le prix avoisine les 5000F (beaucoup moins cher en Allemagne et aux US!), et la carte *AT-Once* de Vortex (pour A500 seulement) dont la dernière version est cadencée à 16 Mhz, à 2600 Francs environ.

La nouvelle carte 286 de GVP peut aussi être intéressante pour les possesseurs de l'extension GVP Impact 500. Son prix est de 3300 FF environ.

• Nous assistons actuellement à l'arrivé des premières cartes passerelle à base de processeur 386SX (pour A2000 et A3000). Il y aura un modèle Commodore et Vortex dont les performances devraient être similaires.

Voici quelques caractéristiques de la carte Commodore:

386 SX 20 Mhz (peut tourner à 10 Mhz)

Emplacement pour 80387SX

1 Mo extensible à 8

utilisation des lecteurs Amiga sous MS-DOS

Nouvelle version de Janus

Emulation CGA et reconnaissance de toute carte

VGA pour PC (comme les versions précédentes)

Macintosh



Un peu comme pour *UNIX, AMAX* devrait être considéré comme un portage du système Macintosh sur Amiga (adaptation du système au hardware de l'Amiga). Pour des raisons de commodité, nous allons tout de même compter Amax parmi les émulations.

Comme pour les autres simulations d'ordinateurs à base de Motorola 68000, l'émulation Macintosh ne nécessite théoriquement pas d'adjonctions matérielles. Pour des raisons légales cependant, le fabricant doit vendre les ROMs Macintosh originales avec l'émulateur, sur un petit support qui comporte également une prise pour lecteur Mac. Ces ROMs sont très difficiles à trouver, Apple en contrôlant sévèrement la diffusion. Le seul émulateur Mac actuellement sur le marché est celui de Readysoft, Amax, qui en est à la version 2.06. Sur un A2000 de base, Amax tourne environ 15% plus vite qu'un Mac SE.

Apparemment, *Readysoft* est en ce moment plus occupé à développer des jeux qu'à commercialiser Amax II+, la nouvelle version déjà annoncée depuis si longtemps que j'en ai perdu la notion du temps. Amax II+ est une carte pour A2000/3000 ajoutant un port MIDI, un port Appletalk et la lecture de disquettes Mac par les lecteurs Amiga standard.

Un nouveau venu sur la scène, *Utilities Unlimited of Oregon Inc*, s'est donné pour mission de prendre le dessus sur Readysoft en termes d'émulation Mac. *Sybil* est le premier produit qu'a commercialisé UUL, qui permet à un Amiga équipé de lecteurs standard de lire les disquettes au format Macintosh. UUL a eu la "bonne idée" de déposer immédiatement un brevet lui donnant l'exclusivité sur: "Toute interface permettant à un micro ayant des lecteurs à vitesse de rotation constante (Amiga) de lire des disquettes provenant de systèmes ayant des lecteurs à vitesse de rotation variable (Mac)". Ce brevet ne se limite pas à l'émulation Mac sur Amiga, mais est valable pour tous ordinateurs confondus. Plutôt que de protéger sa technologie, UUL a donc déposé un brevet protégeant son idée. La législation concernant les brevets est très libérale aux USA, on peut faire breveter une idée, un feeling, un look, comme on fait breveter une invention en France. C'est grâce à ce système qu'Apple (entre autres) fait des procès à tout le monde, y compris à Microsoft, en les accusant d'avoir volé le look de leur interface graphique avec Windows.

Le résultat, selon ULL, est que si Readysoft sort Amax II+, ils seront dans l'illégalité vis-à-vis de UUL pour avoir volé l'idée du brevet. Ces brevets sont une aberration américaine mais n'ont pas de validité en dehors des USA. *(Fabrice: Ils sont néanmoins en train d'asphyxier une bonne partie de la recherche appliquée, et risquent de finir par entrainer les Européens, qui ne veulent pas se faire gruger.)*

La situation me paraît assez sérieuse, puisque le vice-président de UUL s'est exprimé en ces termes: "Si Readysoft sort Amax II+, ils seront en litige avec moi. Je ferai en sorte qu'Amax II+ ne voit jamais le jour."

Pour comprendre cette position, il faut savoir qu'UUL est en ce moment en train de terminer son propre émulateur Macintosh, qui doit avoir des performances très supérieures à celles d'Amax. A la base, le concept est différent, puisqu'il s'agit d'une émulation Mac II nécessitant un processeur 32 bits de type 68020 au moins. Il supportera le système 7, lira les disquettes Mac HD, utilisera toute carte graphique Amiga pour l'émulation couleur Mac.

Il se présentera sous forme de carte pour A2000/3000 ou de module à insérer dans l'arrière d'un A500/600/1000 en utilisant le port parallèle de façon transparente. Il faudra bien sûr que l'Amiga en question soit équipé d'une carte accélératrice. Il a été également annoncé que cet émulateur fonctionnerait sous (i.e: en même temps que) Amigados mais j'émets tout de même quelques réserves à ce sujet, la chose me paraissant pour le moins difficile.

L'importateur de Amax en France est Clavius Internationnal 19 rue Houdon 75018 Paris (Tél. 42 62 90 19) - (Fax 42 62 95 85)

ST



Si vous vous intéressez aux émulations ST, vous pouvez vous reporter pour plus de détails à mon article du n° 40 (Novembre 1991) sur *Chamäleon et Medusa*. Les deux émulations sont bonnes, coûtent à peu près le même prix (environ 350 DM-> 1100 FF) et ont des performances comparables.

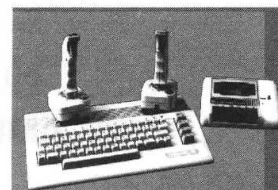
Medusa a cependant l'avantage d'être la première à fonctionner sur des Amigas à base de 68030, en utilisant une copie du TOS 1.6. Pour les Amigas non-équipés de MMU (circuit de gestion de mémoire), il est nécessaire d'utiliser la petite extension hardware contenant les ROMs.

Chamäleon est le deuxième émulateur ST. Très connu en Allemagne, il a l'originalité de pouvoir démarrer et garder simultanément en mémoire 8 tâches d'émulation sous AmigaDOS. Chacun de ces ST émulés peut-être activé à tour de rôle (mais ils ne peuvent tourner simultanément). Chamäleon fonctionne maintenant aussi sur les A3000 en utilisant le TOS 1.4

Il existe également le *ST Emulator* en domaine public mais je serais incapable de vous dire sur quel Fish il se trouve.

Les émulations exotiques et autres curiosités

C64



Que ceux qui ont encore un C64 me pardonnent pour l'avoir rangé dans les exotiques (Commodore en a tout de même vendu 15 millions dans le monde). Eh oui! si vous le désirez, vous pouvez vous replonger dans les joies du C64 avec un choix assez vaste d'émulateurs.

Il existe à ma connaissance 3 émulateurs C64 pour Amiga:

The *A64 package* (Fish 555), un émulateur en shareware. Pour 30 dollars, l'auteur vous enverra même une interface pour brancher vos anciens périphériques C64 sur l'Amiga. Cet émulateur est l'oeuvre de Questronix. Readysoft a aussi fait son émulateur C64, *"The 64 emulator"*.

Enfin, le troisième, *GO-64* de Software Insight Systems Inc. fait la même chose que les deux premiers. Incroyable, non ?

Parmi ces trois émulateurs C64, seul The A64 Package est compatible 68030.

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews.* 270F HT PAR MOIS MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

MIDI-PYRENEES

31

VOLUMM s.a.r.l.



TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

PROVENCE COTE-D'AZUR

83

RMD



CINEMA VIDEO INFORMATIQUE

distributeur MAGNI

AMIGA 3000 VAR CENTER
Applications Professionnelles
Bornes interactives
Régie Broadcast
Infographie...
Rue de Madagascar
83150 BANDOL
Tel : 94 32 21 21
Fax : 94 32 50 30

REGION PARISIENNE

91

MONTGERON
Centre Cial LA FORET
AMIGA 500 AMIGA 2000
Logiciels & Périphériques
PHOTO-FOC
69.40.51.69

75

AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE
PRO VIDEO POST- ACCESS
FREE SPIRIT - DIGITA - SATV
FLOPTICAL Drive
carte RESOLVER
Show - Room / Formation sur RV
COLOMBES
Tél: (1) 45.27.23.24
Fax: (1) 45.25.71.78

91

MICRO - Création
groupe V'IDEAUX Création
La vidéo et l'AMIGA!
V.P.C: Catalogue sur demande
Du Lundi Au Vendredi:
TEL: 69-09-23-36
10, rte de VERSAILLES
91160 CHAMPLAN - LONGJUMEAU

RHONE-ALPES

69

GELAIN



REVENDEUR AGREE AMIGA 500 - 500+ 600- CDTV- 2000 - 3000- 3000 TOWER et COMMODORE PC
Demandez notre cataloguegratuit
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

69

CLEMENT INFORMATIQUE



Revendeur Agrée
COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente
Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
• 46 rue Paul Bert
• 216 rue de Créqui
69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

42

Mega INFORMATIQUE

CHRONO-BURO
Revendeur agréé COMMODORE
Toute la gamme AMIGA
S.A.V

29 rue Paul Bert
42000 Saint- Etienne
Tél:77.33.35.56
Fax:77.34.00.06

7 Rue du Palais de Justice
42600 Montbrison
Tél:77.5834.40

SUISSE



MIX-IMAGE
INFORMATIQUE ET VIDEO
Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25

CENTRE EST

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSSE
tel: 50.95.67.82
fax: 50.71.89.81

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
23, 25 rueJules FERRY
74200 THONON-LES-BAINS
tel: 50.71.88.00
fax: 50.71.89.81

CENTRE

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

NORMANDIE

76

3616 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
25 Rue du vieuxpalais
76000 Rouen
tel: 35.71.98.84

NORD

62

SOFTONE COMPAGNIE
S1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

AmigaNews
33 r. Ste. LUCIE
31300 Toulouse
Tel:
61.42.65.75
Fax:
61.42.68.76

ICI VOTRE ENCART PUBLICITAIRE

Sinclair QL

Non ? sans blague ? Ben si, il y a un émulateur QL sur Amiga. Beaucoup d'entre vous, je les vois d'ici, doivent se demander ce que peut bien être le QL... Bref descriptif:

Machine sortie vers 1983, le QL était assez performant pour l'époque: doté d'une architecture 8/16/32 bits avec pour processeur un 68008 de Motorola, il disposait d'un coprocesseur pour gérer les entrées/sorties, d'un système d'exploitation multitâche (le premier sur micro?), d'une résolution de 512x256, de fontes, de fenêtres, de 128K de RAM en standard (un record à l'époque).

Il était livré avec un excellent BASIC structuré semi-compilé donc très rapide, mais disposait aussi d'un grand nombre de langages (portés entre autres par Metacomco, société ayant également participé à la création de l'OS de l'Amiga, cf Saga de décembre).

D'origine anglaise, la dernière oeuvre du fameux Lord Sinclair aurait quand même du mal à rivaliser de nos jours avec un Amiga. Par contre son Basic souple et puissant gagnerait à être porté sur les machines actuelles.

Le QL était livré avec des micro-lecteurs (les disquettes, comme la notion de directories, ne s'étaient pas encore imposées à l'époque, aussi étonnant que cela puisse nous paraître aujourd'hui).

La première version de l'émulateur est sortie en 1989 mais la gestion des lecteurs de disquette n'était pas au point. Les versions plus récentes ont corrigé la majorité des bugs.

Désolé de ne pas pouvoir vous dire pour le moment où se procurer cet émulateur, je n'ai pu le savoir à temps. Je pense néanmoins qu'il est en domaine public et qu'il doit se cacher sur une Fish.

CP/M

Il existe également deux émulateurs pour CP/M en domaine public:

- *ECPM* (Fish 157) qui émule CP/M sur terminal H19 avec processeur 8088.
- *CPM* (Fish 165) qui émule CP/M sur terminal ADM3A avec processeur Z80.

Voilà pour les émulations. Il en existe de nombreuses autres: *HP41C, ZX Spectrum, Acorn BBS*... Si vous avez des détails sur ceux-là, ou si vous connaissez un émulateur qui n'a pas été mentionné ici, écrivez-nous!

Enfin, il existe fréquemment des émulateurs tournant sur le système simulé.

Il est ainsi possible de faire fonctionner une application sur une émulation de CP/M tournant sur une émulation d'Apple II tournant sur Amax qui tourne sur Amiga, machine qui elle n'a jamais été émulée (le moins ne peut engendrer le plus, il y a une hiérarchie...).

Implantation des autres systèmes

Nous avons vu dans le chapitre précédant quelques implantations de systèmes, présentée en même temps que les émulateurs afin de faciliter la comparaison.

Commodore propose lui-même deux systèmes d'exploitation, qui suivent une approche fort différente l'une de l'autre:

- d'une part le MS-DOS, sur les cartes passerelles XT et AT,
- d'autre part Unix system V.4 sur plateforme A3000.

La carte PC est une petite merveille, en ce qu'elle combine du hardware PC et Amiga, et s'appuie sur un protocole complexe de communication entre les deux parties, tout en paraissant totalement "standard" pour les applications PC, et en respectant le fonctionnement normal de l'Amiga.

Nous allons la détailler un peu plus loin.

UNIX

L'implémentation d'Unix est complète et elle aussi tout ce qu'il y a de plus standard, mais constitue un portage plus qu'une intégration: il faut choisir au démarrage de la machine entre AmigaOS et Unix.

De plus il n'y a pratiquement aucune passerelle entre les côtés Unix et AmigaOS: impossible d'accéder aux fichiers qui sont sur la partition disque de l'autre. On en est réduit à passer par des disquettes PC, ou par réseau avec d'autres Amiga.

En fait, l'ouverture et la portabilité d'Unix font qu'il n'y a pas d'obstacle majeur à son portage (pas d'exigence de tel processeur ou de tel matériel, applications propres passant systématiquement par le système) à partir du moment où la puissance requise est disponible (CPU, mémoire, MMU, disque, carte de communication), même si la réécriture des drivers destinés à gérer le hardware demande beaucoup de travail.

Il est à signaler qu'il s'agit là de l'une des toutes premières implantations de la révision 4 d'Unix system V (il est donc difficile d'être plus à jour) et qu'elle est livrée avec un package assez complet:

- X-Window et Open-Look avec les outils de base (elm...), les diverses moutures de shell (sh, csh, ksh, rsh, restricted-sh et j'en passe) et d'éditeurs (vi, emacs), les outils réseaux (RFS, NFS), sécurité, deux compilateurs C, etc, etc ...

Des petits "goodies" permettent le swap sur fichier, la lecture de disquettes MSDOS, l'installation simplifiée des nouveaux drivers...

Il faut toutefois remarquer que le système n'utilise pas vraiment le hardware graphique de l'Amiga, et par conséquent que le 68030 doit se démener, même à 25 Mhz, pour faire tourner les applications Unix. De plus la documentation est un peu légère (il faut souvent se reporter au "man" en ligne ou à la littérature).

Il faut dire que l'Amiga-Unix est présenté comme une station économique, même si d'autres font moins bien pour plus cher.

En fait, il semblerait que Commodore ait choisi de se baser sur les cartes graphiques plutôt que sur les custom chips, celles-ci présentant des performances accrues et adaptables au budget de l'acquéreur...

Ainsi, à Koeln'91, l'Amiga-Unix était présenté avec la carte Tiga, développée avec l'Université de Lowell, qui confie à un (gros) processeur spécialisé la gestion des 1024X1024 pixels. On atteint ainsi une vitesse de traitement graphique comparable à celle d'une SPARC-station, alors que le processeur est plus faible.

La carte PC

Comme on pouvait le voir sur le schéma général publié dans la Saga de Janvier, l'Amiga 2000 dispose d'un bus XT/AT comportant 4 slots. Deux des 5 slots du bus d'extension de l'Amiga tombent juste dans l'alignement de deux des slots PC, permettant à une carte passerelle de s'enficher à la fois sur le bus PC et sur le bus Amiga.

Cette carte est véritablement une carte-mère PC, avec un processeur 8088 ou 80286, un emplacement pour un coprocesseur, une ROM BIOS 16K, de la RAM et un custom chip concentrant les fonctions de gestion de la mémoire, du clavier, des interruptions et des horloges (comme c'est devenu fréquent avec la banalisation des PC).

Cette carte dispose d'un contrôleur de floppy, et accède au bus d'extension XT comme on l'a dit. Par contre, il lui manque toutes les entrées-sorties!

En fait, ces entrées-sorties vont être simulées ou partagées par l'Amiga (port parallèle, clavier, souris, écran...). Ainsi, l'écran du PC va s'afficher dans une fenêtre Amiga, les modes textes, monochromes et CGA étant reconnus (on peut aussi acheter une carte VGA et la brancher sur un second moniteur).

Pour partager les I/O, il faut donc que les deux parties communiquent: cela se fait par le biais d'une mémoire à double entrée (les deux ordinateurs peuvent la lire en même temps) de 128K.

Comme vous le savez peut-être, un certain nombre d'obstacles se lèvent contre la communication entre ces deux mondes:

• tout d'abord les mots ne sont pas codés dans le même sens (organisation little indian ou big indian), c'est à dire que d'un côté on met en premier l'octet de poids fort suivi du poids faible, et de l'autre c'est le contraire.

Ensuite, pour les graphiques, le PC travaille avec des attributs (on met dans les bits successifs tout ce qui concerne un pixel, puis on passe au suivant) alors que l'Amiga se sert de bitplanes (superposition d'écrans binaires). Cela complique donc considérablement l'affichage du PC dans une fenêtre Amiga!

Comme il est difficile de faire ces conversions logiciellement au fur et à mesure, un circuit spécialisé, le Data Bus Translator, s'intercale entre la Dual RAM et les deux bus de données PC et Amiga. (C'est ce circuit qui va également s'occuper de l'autoconfiguration de la carte au boot de l'Amiga, celle-ci étant vue comme un périphérique.)

D'autre part, le PC qui est standard doit tout ignorer de la présence de l'Amiga, aussi un second circuit spécialisé, l'Adresse Bus Translator, se charge de simuler les registres des hardwares d'entrée-sortie, qui vont en fait commander des échanges avec l'Amiga. l'ABT s'intercale donc entre la Dual RAM et les deux bus d'adresses. (La Dual RAM est vue à 4 exemplaires par l'Amiga, correspondants aux diverses façons d'y accéder qui doivent faire l'objet de traitements différents: par octet, par mot, pour les graphiques, pour les entrées-sorties.)

Une partie de la Dual RAM se fait reconnaître comme une ROM supplémentaire au boot du PC, ce qui lui permet de détourner certains accès comme ceux aux disques. (Le code de cette "ROM", en assembleur 8088, est stocké dans l'Amiga(!) et transmis au démarrage à son emplacement.) Côté Amiga, un certain nombre de processes tournent pour servir le PC (transmission des touches, des coordonnées de la souris...), et des interruptions sont déclenchées par l'ABT quand le PC fait une sortie.

Mais les machines ne se contentent pas de coexister, elles peuvent aussi collaborer:

• il est possible de transférer des fichiers entre les deux côtés, en modifiant au passage les caractères spéciaux, de faire du copier-coller entre les fenêtres Amiga et la fenêtre PC, de fournir l'heure à ce dernier ou de lui faire subir un hard-reset, et même de le laisser accéder à certaines ressources mémoire Amiga

• on peut lier les périphériques logiques D:,E:,F: et G: à n'importe quel fichier Amiga qui servira alors de disque virtuel au PC, et qui peut se situer sur une disquette, sur le disque dur, dans la RAM: , etc.

De plus, comme les périphériques Amiga se comportent comme des fichiers, le transfert de données entre PC et Amiga peuvent aussi servir à accéder à ceux-ci: "Awrite pcfile prt:" est une façon d'imprimer sans devoir réserver l'imprimante au PC (et en utilisant les préférences Amiga), qui marche bien sûr aussi avec AUX: , CON:, PIPE:, etc.

Ce genre d'outils devrait permettre d'écrire de véritables applications hybrides, voyant l'Amiga+PC comme un système biprocesseur, d'autant plus que la Janus.library fournie avec la carte offre toutes les fonctions d'accès à haut niveau. Je ne suis hélas pas sûr que cela ait été exploité.

Un exemple d'application simple consisterait à laisser le PC occuper son CPU à gérer l'imprimante ou la communication par modem, tandis que l'Amiga vaquerait à ses calculs et chargerait le PC des basses besognes.

On pourrait également concevoir d'utiliser de façon transparente des cartes PC, celui-ci se chargeant de transmettre les informations entre la carte et l'Amiga.

Avec une carte 80286 ou 386 + coprocesseur arithmétique, on pourrait répartir le travail entre les deux côtés voire utiliser le PC comme super machine à calculer.

Réciproquement, un réseau de PC pourrait via la carte PC accéder à des périphériques Amiga trop chers ou trop rares dans le monde IBM. Un grand nombre d'applications sont envisageables, avec un minimum d'imagination...

Il existe au moins un périphérique dont le partage réciproque a été prévu à l'origine: il s'agit du disque dur.

En effet, l'émulateur PC peut allouer à l'Amiga des partitions sur son disque (géré par une carte controleur PC), et de même, comme on l'a vu, on peut installer un périphérique logique C: sur un disque Amiga.

Les blocs de données devant transiter dans la passerelle, le débit est diminué, mais cela permet d'accéder à des ressources bon marché. La fenêtre affichée étant une copie de l'écran PC présent dans la Dual RAM (à la moindre modification, l'Amiga redessine ce qui a été ajouté, ou transpose les caractères en fontes pour le mode texte), il est facile de "geler" la fenêtre afin de conserver son contenu et d'en ouvrir une autre. Il est même possible de voir ce qui se passe dans plusieurs modes à la fois, dans la mesure ou l'on sait afficher plusieurs écrans simultanément sur l'Amiga (il arrive par exemple que des applications graphiques PC envoient en même temps des messages sur l'écran texte, qu'il est alors impossible pour un PCiste de voir s'il n'a pas plusieurs moniteurs).

On trouvera plus de détails techniques dans *ANews n°19 (p.14)*, dans le manuel de la BridgeBoard et dans la nouvelle *Bible de l'Amiga* chez *Micro Application*, ainsi que des conseils concernant le partage de disque dur dans les *ANews n°31 (p.33)* et *35 (p.38)* (conseils un peu trop pessimistes, je trouve). Dans *ANews n°27 (p.34)*, un utilisateur parle de son expérience *d'AutoCAD* sur carte XT.

J'ai moi-même fait une partie de mes projets d'info en Turbo Pascal sur la carte PC, quand j'étais en fac, et j'ai vu tourner Word chez un ami: ça marche sans problème même si ça rame un peu. Par contre, l'achat d'un disque dur PC économique, donc de moins bonne qualité, n'est pas forcément une bonne idée...

Rappelons que la Saga de l'Amiga est une réalisation du club Amiga-Télécom Paris (club Amiga, Maison des élèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris).

L'actuel président du club est Laurent (itti@enst.fr).

Ce dernier épisode, en attendant je l'espère de vous retrouver à d'autres occasions sur ces lignes, était exceptionnellement réalisé en collaboration avec Léon, coutumier de ces lieux, qui s'est chargé de la partie consacrée aux émulations.

Je remercie Emmanuel qui m'a éclairé de ses réflexions sur Amiga-Unix, hélas survolé ici.

N'hésitez pas à nous demander d'éclaircir ou de développer tout aspect abordé au cours de ces six mois, ou d'ailleurs tout autre point technique qui vous intéresserait!

Fabrice (neyret@enst.fr)

Adresses des sociétés citées dans le chapitre sur les émulations:

• Questronix
P.O. Box 340285
Hartford, CT 06134-0285

• Readysoft en Europe:
Entertainment International
4 Stannets Laindon North trade Center
Basildon SX
55156 DJ
Grande-Bretagne

• Commodore
BP 216
Parc d'activité du Moulin de Massy
10-12, rue du Saule-Trappu
91882 Massy Cedex
Tel 60 13 76 76

• Maxon
Industriestraße 26
D-6236 ESCHBORN
RFA
Tel 06196 45 699

• Macro System
Friedrich-Ebert-Straße 85
D-5810 WITTEN
RFA
Tel 02302 80 391

• KCS (distribué par Bus+)
Kuipershaven 22
3311 AL Dordrecht
Pays Bas
Tel 078 310931

• Vortex Computersysteme GmbH
Falterstraße 51-53
D-7101 Flein bei Heilbronn
Tel 07131 59 720

• Utilities Unlimited of Oregon Inc.
30050 NW Scotch Church Rd
Hillsboro, OR 97124
Tel (503) 647 5611

FIDONET

MONTEZ UN POINT FIDONET

Comme promis dans AmigaNews 43, je vais tenter d'être clair et concis en vous expliquant la marche à suivre pour monter votre point fidonet.

Cet article se divise en plusieurs parties décrivant la marche à suivre pour que tout se passe le plus rapidement possible.

- ***Démarche à suivre auprès du sysop du serveur***
- ***Configuration système requise***
- ***Logiciels nécessaires au fonctionnement***
- ***Installation de ces logiciels et mise en route***
- ***Règles à respecter quand on a un point fidonet***

Si vous avez essayé la connexion à un des serveurs que j'avais cité dans mon dernier article, vous aurez sans doute déjà pu essayer la plupart des possibilités qui vous sont offertes comme le téléchargement et la consultation des forums Amiga.

En ce qui concerne la consultation des forums, vous vous serez certainement rendu compte qu'une consultation on line peut être fastidieuse et coûteuse en temps de connection, car la quantité de messages reçus chaque jour rend impossible une lecture systématique de ceux-ci en un temps acceptable. Votre facture téléphonique s'en ressentirait et le serveur serait constamment occupé.

La solution est donc la création d'un point Fidonet afin de pouvoir télécharger sous forme compressée toutes les news pour les lire ensuite tranquillement chez vous. Cette procédure est valable pour tous les forums disponibles sur le serveur, y compris Usenet.

La démarche à suivre auprès du sysop

Après que votre compte ait été validé (sur Linn par exemple), vous pourrez envoyer un message au Sysop lui demandant la création de votre point. Je vous conseille cependant d'attendre quelques temps avant de lancer cette demande, ce afin de vous permettre de mieux connaître le serveur et le mode de fonctionnement de Fidonet. Cette connaissance est indispensable et s'acquiert empiriquement en apprenant par la pratique pendant vos connections. Ce temps d'attente permettra également au Sysop de mieux vous connaître pour mieux vous conseiller ensuite.

Vous lui enverrez donc simplement une demande en BAL et il vous répondra en vous donnant diverses informations:

- Le numéro de votre point et le numéro "fakenet" (adresse) du serveur, chiffres à noter. Vous en aurez ensuite besoin pour la configuration de vos logiciels.
- La confirmation de votre mot de passe.
- Les forums auxquels vous êtes abonné, d'office.

Configuration système requise

Bien entendu, vous aurez besoin d'un modem (rapide si possible) à la norme V22bis, V32 ou V32bis; évitez les modems 1200 baud, ils sont vraiment trop lents.

Il est très vivement conseillé de posséder un disque dur car la quantité téléchargée peut être très importante si vous êtes abonnés à plusieurs forums, notamment le forum Amiga Fidonet qui peut facilement recevoir plus d'une centaine de messages par jour. Une configuration avec deux lecteurs de disquettes pourrait être acceptable à la limite, mais vous devriez alors être très vigilant pour ne pas dépasser la limite des 880K lors de vos téléchargements.

Un Amiga avec 1 Meg de RAM est également préférable, car la compression/décompression des archives se fait en RAM dans des fichiers temporaires.

Les logiciels nécessaires au fonctionnement d'un point

Deux logiciels (parmi d'autres) d'excellente qualité et fiables existent pour Amiga. Il s'agit de Trapdoor et de Pointmanager (en téléchargement sur Linn). Trapdoor sert à appeler le serveur afin de télécharger les archives à envoyer et à recevoir. Les fichiers reçus sont placés dans un répertoire "arrivée", généralement appelé "INBOUND" par Trapdoor. Pointmanager est le programme qui prend en charge les archives reçus. D'une part, il les décompresse, en extrait les divers messages et les place dans les répertoires respectifs sur votre disque dur. D'autre part, il permet ensuite de visionner ces messages, de les éditer et d'y répondre. Lorsque vous répondez à des messages, vous créez de nouveaux messages qui seront compressés sous forme d'archives placées dans le répertoire "départ" (OUTBOUND) et par la suite renvoyées au serveur par Trapdoor lors de sa prochaine exécution.

Il y a bien sûr d'autres logiciels très bons pour gérer un point

Fidonet. Je citerai par exemple Foozzle (shareware, en téléchargement sur Linn rubrique SAN) qui peut remplacer Point-Manager. J'ai choisi la combination Trapdoor/Pointmanager car elle est la plus simple à mettre en route et à installer. D'autre part, Pointmanager est 100% du domaine public, contrairement à Foozzle. Encore une fois, faites votre expérience avec Pointmanager. Quand vous en saurez plus sur Fidonet, vous pourrez essayer de vivre avec Foozle.

Pointmanager est en domaine public et Trapdoor est en Shareware à 150 Francs environ (lire la documentation fournie). Les dernières versions en dates sont: 3.0 Beta pour PointManager et 1.80 pour Trapdoor.

Installation et mise en route

Le plus important est de créer un répertoire que vous appellerez MAIL: et dans lequel vous mettrez tous les fichiers et sous-répertoires nécessaires.La configuration de base pour Trapdoor peut tenir facilement sur une disquette. Le répertoire devs: avec le fichier "serial.device" doit être présent, ainsi que le répertoire Libs: avec les fichiers "traplist.library" et "arp.library". Ensuite, créez le répertoire c: et mettez-y trapdoor. Le fichier de configuration "trapdoor.cfg" peut rester dans le répertoire principal. Si vous avez un système à disquettes, pour faciliter les choses, appelez cette disquette "mail" et n'oubliez pas d'y créer les repertoires "inbound" et "outbound".

Voici un exemple de configuration des commandes pour Trapdoor sur Linn, contenues dans le fichier "trapdoor.cfg"

- **NODE 2:320/100.3**

Il s'agit de l'adresse de VOTRE point.

2 pour Europe, 320 pour la France, 100 pour Linn et 3 pour moi, mon point étant le n°3 sur Linn. Remplacez ce chiffre par le numéro de point que vous donnera le sysop.

- **NAME "*THE* A3000 Point Paris"**

Choisissez un nom pour votre point.

- **SYSOP "Gilles Bourdin"**

Vous entrez votre nom ici, car le sysop du point, c'est vous.

- **PASSWORD "motdepasse"**

Votre mot de passe. Le sysop vous en demandera confirmation lors de la création du point.

- **BAUD 9600**

C'est la vitesse de votre modem. 9600 Correspondant à un modem V32. Si vous avez un modem disposant des modes de compression de données et de correction d'erreur (V42bis/MNP5 etc...), vous pouvez essayer de monter la vitesse à 38400 baud.

- **MINBAUD 9600**

La vitesse minimale à laquelle Trapdoor doit accepter une connexion. Si une erreur se produit au moment de l'échange de protocole, il se peut que la vitesse de connexion soit inférieure à celle spécifiée dans le dernier paramètre. Dans ce cas, Trapdoor raccroche et recommence.

- **BOSS 2:320/100.0**

C'est l'adresse du serveur sur lequel vous avez monté le point. Dans le jargon Fidonet, ça s'appelle un Boss. L'adresse est la même que pour votre point, sauf que le "0" remplace votre N° de point.

- **CALL 49650542**

Le n° de téléphone du Boss. Dans cet exemple, il s'agit du n° de Linn.

- **OUTBOUND "Mail:Outbound"**

C'est le répertoire dans lequel Trapdoor va chercher les fichiers archivés à destination du Boss. Faites bien attention que cette commande corresponde bien à un répertoire existant sur le disque dur.

- **INBOUND "Mail:Inbound"**

Comme pour la commande précédente sauf qu'ici, Trapdoor place les fichiers archivés en provenance du serveur.

- **NODELIST ""**

Cette commande, si vous mettez entre guillemets le nom du fichier contenant toutes les adresses Fidonet (ce fichier est énorme), sert à mémoriser les numéros et adresses des serveurs Fidonet. Son utilisation est optionnelle, pour la désactiver, laisser les guillemets vides.

- **LOGFILE "Mail:TrapDoor.Log"**

Cette commande spécifie le chemin dans lequel Trapdoor écrit les comptes-rendus des connexions.

MODEMINIT "~~ATZ|~~~~"
MODEMHANGUP "||^|"
MODEMDIALPRE "~~ATdt"
MODEMDIALPOST "|"
MODEMANSWER "~~ATS7=25B0A|"

Ce sont les commandes de paramétrage du modem. A ne modifier que pour les connaisseurs.

MODEMINIT pour l'initialisation
MODEMHANGUP pour le racrochage de la ligne
MODEMDIALPRE pour le préfixe composition du numéro
MODEMDIALPOST pour le suffixe
MODEMANSWER pour répondre à un appel (utile seulement ous voulez devenir un node).

- **SERIALNAME "serial.device"**

Ici, vous configurez Trapdoor de sorte qu'il envoie ses commandes à destination du modem au bon endroit. Si vous disposez d'un modem quelconque raccordé à votre port série, laissez "serial.device". Si vous avez un modem interne tel que le Supra 2400zi (par exemple), il sera nécessaire de changer la commande en: SERIALNAME "modem0.device".

- **SCREENMODE workbench**

Vous pouvez choisir si vous préférez que Trapdoor ouvre son propre écran ou qu'il démarre sur la Workbench.

- **RETRIES 99**

Le nombre maximum d'appels infructueux (ligne occupée ou sans réponse) que Trapdoor effectuera avant de laisser tomber.

- **REDIALDELAY 30**

Le temps d'attente en secondes entre deux appels, dans le cas d'un nouvel essai.

J'ai énuméré ici les principales commandes de Trapdoor. Si vous maîtrisez celles-ci, vous pourrez commencer à utiliser Trapdoor efficacement. Les autres commandes non-citées ci-dessus ne sont pas primordiales et il vaut mieux ne pas les modifier pour commencer. Plongez-vous dans la documentation (assez volumineuse, il faut l'avouer) et faites votre propre expérience au fur et à mesure.

Venons-en maintenant à Pointmanager.

Très bien conçu, ce logiciel aura vite fait de vous séduire par sa puissance et sa convivialité. Il faudra en contrepartie que vous suiviez toutes les recommandations à la lettre, des erreurs de configuration se traduisant souvent par des Gurus fracassants (toutefois moins souvent sous Workbench 2.0 que sous 1.3).

Pointmanager est le collègue de Trapdoor dont il reçoit les fichiers en provenance du serveur, le "Boss". Ces fichiers sont des archives contenant les messages à votre attention. Il peut s'agir de messages de forums Fidonet ou Usenet, comme de messages Email.

Pointmanager se configure de la même façon que Trapdoor, dans un fichier appellé Pmanager.cfg. Le plus pratique est de placer PointManager avec ses fichiers annexes et de configuration dans le répertoire Mail: que vous aurez déjà créé pour Trapdoor.

Epluchons maintenant le fichier PManager.cfg (issu de ma configuration personnelle pour un point sur Linn).

#ADDRESS2:320/100.3@fidonet.org(PACK2D,NODOMAIN) 2:320/100.0@fidonet.org 32004

Dans cette commande, vous définissez à la fois l'adresse de votre point (2:320/100.3@fidonet.org) et celle de votre Boss (2:320/100.0@fidonet.org 32004). Les adresses ci-dessus sont dites "5D" car elles se composent de 5 éléments:

2:320/100.3@fidonet.org
1 2 3 4 5

Linn ne supportant que les adresses "2D", il faut le spécifier avec la commande (PACK2D,NODOMAIN) en bout de première ligne.

#OUTBOUND MAIL:Outbound/

#INBOUND MAIL:Inbound/

#SYSOP "Gilles Bourdin"

#ORIGIN "*THE* A3000 point in Paris."

Mêmes commandes que pour Trapdoor; mêmes remarques.

#PROLOGUE "Salut %f,dans un message du %d j'ai lu:"

#IPROLOGUE "Hello %f,in a message of %d you wrote:"

#REPLYTXT "Hello %f,infortunately, I couldn't respond to your message,\could you please try again later?"

Ces trois commandes servent à définir l'entête de vos messages quand vous répondez à quelqu'un. PROLOGUE pour les forums locaux (donc en français), IPROLOGUE pour les forums internationaux et REPLYTXT si vous voulez que PointManager réponde automatiquement aux messages que vous n'avez pas le temps de traiter.

#LOGO " _"

#LOGO " _// "

#LOGO " X/ Gilles.Bourdin@linn.gna.org"

#LOGO ""

Votre signature. Attention de ne pas faire de trop longues signatures, ça encombre le réseau inutilement.

Exemples

Voici quelques exemples de configurations de forums ou "echos" avec la commande AREA. Attention, il est nécessaire d'utiliser correctement les paramètres de ces commandes sinon, Guru...

- La commande #AREA valide un répertoire servant à recevoir les messages des forums. Il faut absolument que le répertoire annoncé dans la commande corresponde bien à un répertoire sur votre disque, sinon, c'est le plantage assuré! Vérifiez donc bien avant de lancer PointManager la première fois. Ces lignes sont des exemples et vous pouvez créer vous-même votre propre arborescence.

La syntaxe de la commande Area

#Area name dir z:net/node.p@domain type abil sort ndelete range max

- **name**: Le nom du Area. Votre Boss vous donnera ces noms. Attention de bien respecter l'orthographe.
- **dir**: Le chemin d'accès sur votre disque. Il faut créer un répertoire pour chaque Area.
- **z:net/node etc...** L'adresse fidonet de ce Area. Dans le cas de Linn, reprendre 2:320/100.3@.fidonet.org.
- **type**: Spécifie le type du Area. Matrix pour le courrier, Echo pour les forums, Bad pour les messages corrompus.
- **abil**: (write/readonly). Configure PointManager pour autoriser ou non l'accès en écriture dans un Area.
- **sort**: Définit la façon dont les messages doivent être triés.
- **ndelete**: Spécifie le nombre de messages à laisser dans le cas de l'utilisation de la commande Delete.
- **range**: Permet de définir l'étendue du forum (local, national, international). Grâce à cette commande, PointManager pourra appliquer les commandes PROLOGUE et IPROLOGUE à chaque forum.

Autres commandes

#MSGORDER DS

Tri des messages. DS pour un tri selon la date et l'objet du message. Les options suivantes sont possibles: F (expéditeur du message), T (destinataire), S (objet), D (date), N (numéro du message) et toutes les combinations sont possibles.

#HOLDMEM

Permet d'obtenir un traitement de l'information plus rapide mais est très gourmand en mémoire. Attention donc si vous avez un Amiga avec moins d'un Mo de mémoire.

#DECRUNCHER Lz e

#CRUNCHER lz a

Ici, vous pouvez choisir quel compresseur/décompresseur vous voulez utiliser avec PointManager et TrapDoor. LZ est mon choix actuel, il crée et décompresse les fichiers au format LHA LZH et LH5. Sachez que ces modes de compression sont universels et standardisés sur toutes les machines (PC, ST, MAC et Amiga). Vous pourrez donc télécharger un programme pour PC ou Atari ST et décompresser l'archive sur Amiga. Linn et la plupart des serveurs acceptent les archives créés par LZ.

NB: LZ est en téléchargement sur Linn, rubrique Amiga.

#ARCHIVEFILE "mail:ARCHIVES/<%a><%x>"

#ARCHIVEMETHOD CRUNCH

Avec ces deux commandes, vous indiquez à PointManager le répertoire dans lequel vous voulez archiver les anciens messages lus. ARCHIVEMETHOD permet de compresser ou non ces messages.

#EDITOR "BIG:WORKSHOP/CED %s -sticky"

Si vous recevez de l'Email, il faudra y répondre. Choisissez votre éditeur de texte favori. L'option -sticky permet de démarrer CygnusED en mode non-détaché, c'est à dire qu'il dépend du logiciel par lequel il a été lancé.

#POLL "run MAIL:C/TRAPDOOR call boss >nil:"

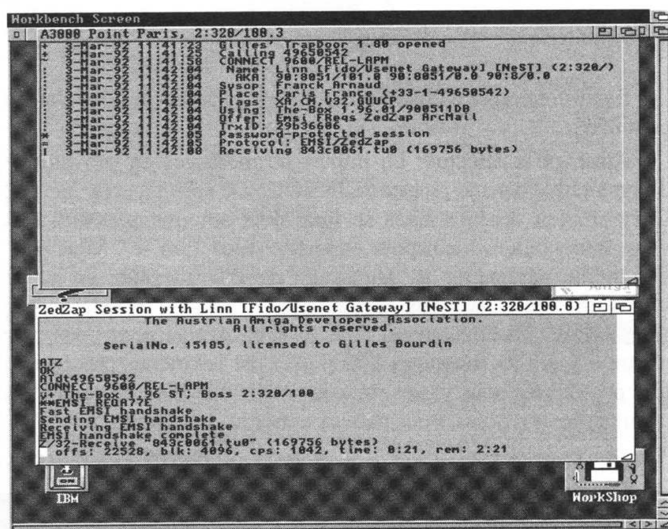
Cette commande vous permet de lancer Trapdoor sans quitter Pointmanager.

Cet exemple est à considérer comme une liste non-exhaustive des commandes servant à paramétrer Pointmanager pour un fonctionnement optimal sur Linn. Il y a d'autres commandes dans le fichier PManager.cfg qui ont certes leur utilité mais sur lesquelles je ne vais pas m'étendre, le but étant de vous aider à démarrer le plus vite possible.

Utilisation de TrapDoor et PointManager.

Les deux logiciels ne se démarrent que du CLI (SHELL) car il faut pour chaque utilisation entrer des paramètres divers. Une solution très pratique sous WB 2.0 est de les mettre dans le menu TOOLS en utilisant ToolsX, par exemple.

L'utilisation de TrapDoor, après avoir correctement effectué la configuration, est assez facile. Pour démarrer une session sur Linn, avec le fichier de configuration ci-dessus, ouvrir un CLI et taper la commande suivante: TRAPDOOR CALL BOSS. Trapdoor va ouvrir ses deux fenêtres de contrôle et vous pourrez suivre la procédure à l'écran.



Si tout s'est bien passé, le répertoir INBOUND sur votre disque devrait contenir un fichier archivé que PM pourra maintenant traiter.

Pointmanager

Comme Trapdoor, PM ne se démarre que du CLI. L'avantage est que cela permet de créer des fichiers batch ou arexx permettant d'automatiser entièrement le fonctionnement de votre point. Même lorsque vous vous absentez pendant une période de plusieurs jours, Trapdoor peut appeler régulièrement le serveur (Boss), en recevoir les fichiers archives et les faire traiter par PointManager.

Pour démarrer PM en mode interactif (l'inverse du mode batch), il faut ouvrir un CLI, mettre le STACK (espace mémoire à allouer à PM) à 20000 et taper la commande "PM -W" (W sans doute comme Window). Vous aurez donc droit à l'écran principal de PM.

Dans l'écran, s'afficheront les forums auxquels vous êtes abonnés avec le nombre de messages qu'ils contiennent et le statut de ces messages.

Sur la gauche, vous trouverez les commandes SCAN, DELETE, RENUM, FREE et INFO servant à traiter la base de messages et les commandes POLL, IMPORT ET EXPORT pour lancer Trapdoor et pour importer et exporter les messages. Cliquez sur IMPORT pour lancer l'extraction des archives contenus dans INBOUND et leur disposition dans les répertoires respectifs. Cliquez sur EXPORT pour créer des archives des messages qui doivent partir de votre point.

Cliquez deux fois sur un des Areas affichés pour voir la liste des messages disponibles. Vous pouvez maintenant, en utilisant les

boutons en bas de l'écran, effectuer des opérations diverses de maintenance de la base de messages comme effacer (delete), lire (read), écrire une contribution (write), archiver ou imprimer des messages. Les fonctions d'édition présentes dans le menu précédent (All, Clear) le sont également ici.

```
Point Manager 3.00 Beta  Ram:1734/1474 Disk:1988
          Area                NMsg  HiMs Space X NDel Status
Scan     MAIL                   44   187    0K D  200 MID-I-
Delete   AMIGA                 435  2680    0K D  200 EID-N-
Renum    AMIGA.GER             609  1987    0K D  200 EID-N-
Free     BAD                     5     9    0K D  200 BLDR--
Info     GENERALE.LOC           23    90    0K D  200 ELD-N-
         HITECH.032              0     1    0K D  200 ELD---
         MUSIQUE.032            10    11    0K D  200 END---
         CUISTO.032              0     1    0K D  200 END---
         ASTRONOMY.029           0     1    0K D  200 EID---
         AMIGA.032              25    34    0K D  200 END---
         AMIGA.TECH              1     2    0K D  400 EID-N-
         AMIGA.MISC            239   463    0K D  400 EID-N-
         AMIGA.ANNOUNCE          0     1    0K D  400 EID---
Poll     AMIGA.ADVOCACY        186   816    0K D  400 EID-N-
Import   AMIGA.APPLICATI       185   254    0K D  400 EID-N-
Export   AMIGA.AUDIO            80    81    0K D  400 EID-N-
         AMIGA.DATACOMM        165   281    0K D  400 EID-N-
All      AMIGA.EMULATION       100   140    0K D  400 EID-N-
Clear    AMIGA.GRAPHICS        284   310    0K D  400 EID-N-
         AMIGA.HARDWARE        283   622    0K D  400 EID-N-
         AMIGA.INTRODUCT         0     1    0K D  400 EID-I-
```

Pointmanager

```
AMIGA.MISC  Message in area #239 (0 KBytes)
Date   Subject                            From                 To    Flags
20 Feb Ahhh!  I think my battery in my A200 ct_oreg@pavo.conco All   N--S--
22 Feb  It's time for a REAL GOOD WP      sbiddle@aviate.cav   All   N--S--
22 Feb  It's time for a REAL GOOD WP      sbiddle@aviate.cav   All   N--S--
22 Feb Font Problems!                     sbiddle@aviate.cav   All   N--S--
22 Feb conclip                            Dan.Bendiksen@f601   All   N--S--
22 Feb  Amiga Archives longer than 720K   root@rkamiga.UUCP    All   N--S--
22 Feb WANTED: Amiga TERMCAP entry        aoe@hpfcso.FC.HP.C   All   N--S--
23 Feb  why should I upgrade to 2.04?     mykes@amiga0.SF-Ba   All   N--S--
23 Feb OffLine Readers of Amiga           Mike_Whalen@agwbbs   All   N--S--
23 Feb Csh 5.17b -- problems with aliasing umueller@iiic.ethz  All   N--S--
23 Feb SPHINX: + CSH = GURU!!!            umueller@iiic.ethz   All   N--S--
23 Feb Newshell sphinx: 0/0/89/89/close fro umueller@iiic.ethz All   N--S--
23 Feb SPHINX: + CSH = GURU!!!            kaarts@ccu.umanito   All   N--S--
23 Feb Csh 5.18                           umueller@iiic.ethz   All   N--S--
23 Feb comp.sys.amiga.datacomm: AmigaNOS FA mcr@Sandelman.OCUn All   N--S--
23 Feb Csh5.18 and cmd recall             sah@gnu.ai.mit.edu   All   N--S--
23 Feb Don't patch csh! (was: Another Csh q umueller@iiic.ethz All   N--S--
23 Feb Broken games in 2.04               kaarts@ccu.umanito   All   N--S--
Clear  | All   | S News | Search  | Forward | Reply |         | Additive
Delete | Write | Read   | Protect | Archive | Print | Ed Flag | DS
```

Messages

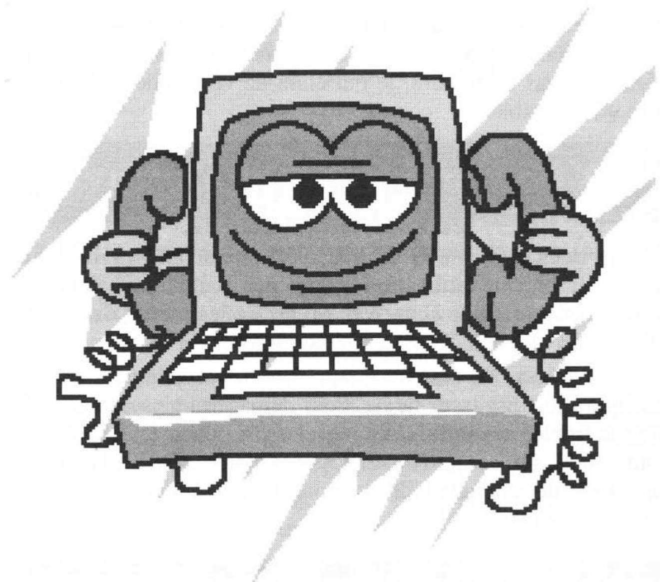
La fonction S NEWS vous permet de sélectionner tous les messages non-lus et de les lire à la suite avec la commande Read. Il y a aussi une commande Search qui vous permet de rechercher du texte dans les messages. D'autres fonctions comme Forward servent à prendre un message dans un forum pour aller le placer dans un autre.

Pour lire un message seul, vous pouvez cliquer deux fois dessus et vous vous retrouverez dans la fenêtre du message, dans laquelle vous pouvez scroller avec les touches directionnelles ou la souris. Pointmanager contentera ceux qui préfèrent la souris comme les fanas du clavier.

Si vous avez selectionné plusieurs messages avec la souris dans la fenêtre du Area, vous pouvez les lire en cliquant sur Read. Ceci vous permet d'utiliser la souris pour passer d'un message à l'autre en cliquant dans la partie droite du message pour passer au suivant, ou dans la partie gauche pour revenir au précédent.

En haut à droite, vous trouvez de nouveau les fonctions de gestion des messages sous forme de petites icônes contenant l'initiale de la fonction (Ecrire, Répondre, Répondre en changeant d'Area, Editer, Effacer, Imprimer, Archiver, Commander un fichier au Boss). Toutes ces fonctions sont également activables par des raccourcis clavier.

PointManager peut aussi fonctionner en mode batch, c'est à dire que toutes les commandes de traitement de données évoquées ci-dessus peuvent être executées du cli ou dans un fichier script.



Il suffit de taper à chaque fois PM suivi de la clé pour chaque commande.

Ainsi, pour effectuer un import de messages en provenance d'une archive dans le répertoire INBOUND, vous taperez "pm -i". L'importation des messages se fera alors automatiquement sans votre intervention. Idem pour exporter: tapez "pm -e". Vous pouvez même paramétrer le démarrage de Pointmanager en mode interactif. Ainsi, si vous tapez "pm -wamiga", PointManager démarrera et ira directement dans le Area Amiga pour vous permettre d'y lire les messages sans passer par les menus précédents. Les possibilités sont vastes, et pour avoir une liste de toutes les commandes possibles, vous pouvez entrer la commande "pm -?".

Léon Guilbirds

Les règles à respecter quand on a un point Fidonet ou toute forme d'accès à un réseau international:

Dans le monde des réseaux, il y a certaines règles de conduite à respecter, si on veut y être apprécié de tous.

- La courtoisie est la première de ces règles, n'oubliez pas que tout ce que vous écrivez sera lu par des milliers d'abonnés de par le monde. Quand vous êtes ironique, n'oubliez pas de mettre un petit smiley ;-) pour que vos lecteurs ne se sentent pas offensés.
- Evitez absolument les messages d'insultes dans les forums publics, vous ne feriez que vous discréditer aux yeux du plus grand nombre d'abonnés.
- Evitez aussi d'envoyer des messages personnels en utilisant les forums, le Email est la pour ça.
- N'écrivez pas en français dans un forum international où l'Anglais est de Rigueur.
- Ne faites pas de trop grosses signatures à la fin de chaque message, ça encombre le réseau inutilement.
- Ne communiquez d'informations que si celles-ci sont fiables et de source sûre, les ragots et fausses rumeurs sont une véritable plaie, surtout au début du mois d'avril.
- Tout ce qui a trait au piratage de logiciels est à proscrire absolument, même en Email.

Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance et beaucoup de plaisir.

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

Titre	Prix
AWARD WINNERS — Space ace+Kick of 2+Pipemania+Populus	292
NRJ 4 — Swap+Barbarian 2+Prince of persia +Team susuki + Tennis cup	292
MEGAMANIA — Last ninja 2 + Gunship + R.dangerous +Double dragon 2	292
ALBERTVILLE 92 — Games winter edition+ Winter games Super ski	265
ACTION KIT — Gemstone legend+Mgicien+Builderland	265
SIMULATION'S BEST — Panza + Disk + ADS	295
SIMULATION TOP — Pañza K.+Prince de Perse+Targhan	295
Q.I 1992 — Quadrel + Time race + Booly	295
TNT 2 — Hydra +Skull & crossbones +Badland Hard drivin 2+ Stunrunner	245
SUCCES STORY 2 — Skweek +Pinball +Sherman +Disk	265
EXTRA BALL — Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Magic	269
MOVIES STARS — Dick Tracy +Moonwalker + Indiana jones	299
5 INTELLIGENT GAMES — BackGammon+Echecs+Bridge+Dames+Go	292
SOCCER STARS — E.Hughes intern.soccer +Gazza 2 +Kick off 2 + Microprose soccer	299
LA COMPIL' INTEGRALE — Lotus Turbo +Toyota Celica+Combo racer + Team Suzuki	299
SUPERSTARS ARCADE — GoldenAxe+Narc.+Midnight résistance + Super OffRoad Racer	292
DELTA FORCE — Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight force + Dark century	299
LES COLLECTORS — Lotus 1+Venus+J.pond+Ghouls n'ghost	295
STARS SIX — Fire forget 2+Mystical+Dark century +Swap+Crazy cars 2+Off shore warrior	299
FOOTBALL CRAZY — Kick off 2+Player manager+Final whistle	285
LES MAITRES DE L'AVENTURE — Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps	342
SUPER STARS SPORT — Beach volley +Rugby simulator +Kick off + Great court	299
3D SUPER STARS — F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command	299
NRJ 3 — F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Welltris +Turbo out run	299
SUPER ACTION PACK — Supercars +Impossamole + Switchblade +Gary lineker + Toyota celica	299
SIMS PACK — Interceptor +Indy 500 +Submarine attack	362
TOP 3 — Tennis + Pinball +Moonblaster	289
LES JUSTICIERS 3 — Batman +Robocop 2+Shadow warrior	299
OCEAN ARCADE — Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance	299
OCEAN 3D — Manchester united. + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer	299
AVENTURES EXTRAORDIN. — Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville	295
AIR COMBAT ACES — Falcon + Gunship +Bomber	325
LES BATTANTS 2 — Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill	285
10 MEGA HITS 3 — Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB	349
AIR SEA SUPREMACY — Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle	285
KARATE ACES — Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games	295
QUEST OF GLORY — Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych	299
10 GREATS GAMES — Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2	332
TOP LEAGUE — Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football	299
FUN RADIO — Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2	299
TOP ACTION — Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill	225
SUPER SEGA VOL 1 — Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown	285
CAPCOM COLLECTION — Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel	265
LE TEMPS DES HEROS — Prince of persia +North & south Moonblaster	289
LES STARS — Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek	289
SUCCES STORY — Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer	229
PLANETE AVENTURE — Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps	292
MEGAMIX — Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast	279
STARS D'HOLLYWOOD — Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2	249
ACTION PACK — Turrican 1+2 +Kick off +X-out	269

LOGICIELS JEUX

Titre	Prix
3D CONSTRUCTION KIT	375
ADS + SHERMAN M4	282
AIGLE D'OR LE RETOUR	282
AIRBUS A320	342
AIR SUPPORT	252
ALCATRAZ	242
ALIEN STORM	252
ANOTHER WORLD	292
ATAC	342
AVENTURES DE MOKTAR	292
AVANTAGE TENNIS	242
BABY JO	282
BARBARIAN 2	252
BARON ATTACK	292
BAT 2	342
BATTLE ISLE	292
BATTLE OF BRITAIN	292
BIG RUN	252
BIRDS PREY	342
BLACK CRYPT	292
BOMBER MAN	292
BONANZA BROS	252
BOSTON BOMB CLUB	252
CASTLES	292
CELTIC LEGENDS	292
CHAOS ENGINE	252
CONAN	292
COVER GIRL STRIP POKER	252
CRIME CITY	292
CROISIERE P. UN CADAVRE	272
DESTINATION DANGER	292
DEMONGASTE	342
DEUTEROS	292
DEVIOUS DESIGNS	252
DICK TRACY AVENTURE	305
DIE HARD 2	252
DIPLOMACY	195
DUCK TALES	252
DUNE	342
ELVIRA 2 (1 MEG)	342
EPIC	292
EYE OF BEHOLDER 2	342
F15 STRIKE EAGLE 2	342
FACE-OFF	252
FATE	325
FINAL FIGHT	252
FIGHTER COMMAND	292
First samurai+Megalomania	292
FUTURE DREAMS	262
G LOC R360 SEGA	252
GOBLIIINS	292
GUY SPY	299
HARPOON 1.21+ SCEN 2	342
HARLEQUIN	252
HEIMDALL	292
HEROQUEST + DATADISK	242
HOOK	252
INDY HEAT	252
ISHAR	285
JAGUAR XJ 220	292
JIM POWER 3	265
JOHN MADENN FOOTBALL	252
KAWASAKI	262
KILLERBALL	252
KNIGHTMARE	292
KICK OFF 2 + SCENARIO	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125
KO 2 RETURN TO EUROP	125
KO 2 GIANTS OF EUROPE	125
KID GLOVES 2	252
LEANDER	252
LEGEND	292
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	252
LORD OF THE RINGS	292
MEGA FORTRESS	292
MERCENARY 3	252
MICKEY CROSSWORD	252
MICROPROSE GOLF	342
MICROPROSE GRAND-PRIX	342
MIG 29 SUPER FULCRUM	392
MIGHT AND MAGIC	342
MONKEY ISLAND	342
MONSTER PACK 2	252
MYTH	252
NASKAR	342
ORK	252
OUTRUN EUROPA	252
PACIFIC ISLANDS	292
PANZA KICK BOXING	282
PAPERBOY 2	252
PARAGLIDING	262
PARASOL STAR	252
PEGASUS	252
PINBALL DREAMS	252
PIT FIGHTER 2	292
PLAN 9	252
PLAYROOM	292
POLICE QUEST 3	342
POOL OF DARKNESS	292
POPULUS 2	292
PROJECT X	292
PSYBORG	262
RACE DRIVIN	242
REACH FOR THE SKIES	342
REDZONE	252
REALMS	292
ROBOCOD	252
ROBOCOP 3	252
ROCKETEER	242
RODLAND	252
ROGER RABBIT	252
RUGBY TOURNOI 5 NATIONS	292
RUGBY-THE WORLD CUP	252
SHADOWLANDS	292
SHADOW SORCERER 1MEG	272
SHUTTLE	292
SILENT SERVICE 2	342
SIMANT	292
SIM CITY + POPULUS	292
SPACE ACE 2	392
SPACE CRUSADE	252
SPACE GUN	252
SPECIAL FORCES	342
SPEEDBALL 2	242
SPOT	252
STARUSH	242
STEEL EMPIRE	292
STRATEGO	252
STORMBALL	252
SUPAPLEX	252
SUPER SKI 2	252
TENNIS CUP 2	262
TENTACLE	252
TERMINATOR 2	252
THE ADDAMS FAMILY	252
THE MANAGER	252
THE SIMPSONS	252
THUNDERHAWK AH-73M	292
TILT	255
TIP OFF	252
TOP BANANA	252
TORTUES NINJA 2	252
TURBO CHARGE	272
TYPHON	265
ULTIMA VI	305
UTOPIA	292
UTOPIA DATA DISK	145
VIDEOKID	252
VROOM	252
VROOM DATA	145
WARZONE	252
WINTER SUPERSPORTS 92	252
WIZKID	252
WOLF CHILD	289
WOLF PACK	292
WORLD CLASS RUGBY	292
W.W.F	252

ACCESSOIRES

Article	Prix
SOURIS GENIUS	249
EXTENSION 512K+HORLOGE	390
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE	999
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	540
LECTEUR INTERNE A2000	590
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
EXT.MEMOIRE 1MO A500 +	599
EXT.MEMOIRE 512K A500 +	399
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC200 coul.	2390
Imprimante STAR LC 20	2090

LIBRAIRIE

Titre	Prix
BIEN DEBUTER AMIGA 500	99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE	129
LA BIBLE DE L'AMIGA	340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc	390
GRAND LIVRE AMIGABASIC	249
GRANDLIVRE AMIGABASIC+Disc	349
LIVRE DE L AMIGADOS	149
LE LIVRE DELUXE PAINT III	145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA	195
LIVRE DE LA MUSIQUE + Disc	199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+Disc	299
LIVRE DE SUPERBASE PRO	169
TRUCS & ASTUCES V.2 + disc	229

UTILITAIRES

Titre	Prix
3D TOOLS	675
AMOS Français	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
ART DEPARTEMENT	715
AUDIOMASTER III	625
AUDIO SCULPTURE	445
BIG BANG	1499
COMPTE CHEQUE	250
Copieur Synchro Express 500	395
Copieur Synchro Express 2000	450
DELUXE PAINT IV	849
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3	785
DIGI-PAINT III	699
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXPRESS PAINT	425
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
HARMONY	425
INFOFILE	499
KINDWORDS 2.0	475
MAXIPLAN PLUS FR.	699
MUSIC BOX A	349
MUSIC BOX B	349
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PACK VIDEO AND SOUND	590
PERFECT SOUND 500	725
PHOTOLAB	699
PIXMATE	525
POWER WORKS	849
PROFIL	350
SONIX	425
STUDIO 24	1290
SUPERBACK	495
TOOLBOX AMIGA	195
TRACK 24	575
VIDEO EFFECTS	699
VISTA PRO	925

JOYSTICKS

Article	Prix
COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY TURBO	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERcharger	109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY NI-5 Nintendo	159
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
QUICKJOY TOPSTAR PC	299
CARTE JOYSTICK -> PC	159
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
QUICKSHOT INTRUDER 1	399
QUICKSHOT AVIATOR 1	449
QUICKSHOT FLIGHTGRIP 1	119

BOITIERS

avec serrure+clé

Article	Capacité	Prix
BOITIER DD 50L	50x5.25"	119
BOITIER DD 100L	100x5.25"	149
BOITIER DS 40LB	40x3.50"	99
BOITIER JSY 80	80x3.50"	109

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144

Article	Prix
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10-LC 20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

DIGITALISEUR DATEL

2290 F

DIGITALISEUR VIDEO COULEUR EN TEMPS RÉEL.

Prix défiant toute concurrence !!!

- Saisie d'images **15 bits** en **1/50ème** de sec.
- Sauvegarde de fichiers **IFF 24 bits.**
- Affichage en 8,8+, 16,16+, 32,32+ couleurs , **ROUGE, VERT, BLEU, AMIGA HAM**.
- Affichage d'écran est de 256 X 256 en mode moniteur ou en option de 320 X 256.
- Moyens d'édition **CUT, COPY, BRUSH, PASTE, UNDO** et contrôle de palette avec correction de niveau **R, G, B et GAMMA**. -Effets spéciaux.

Option logiciel de production de films.
MOVIE MAKER 299 F.

- Utilise le mode moniteur du digitaliseur en temps réel pour enregistrer et restituer des images

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(TRES FACILE D'EMPLOI).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE + BLOCKNOTE
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 .... **599**
AMIGA 2000 .... **699**

Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau **A500 *Plus*** grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04.**

***Adaptateur* KICKSTART 1.3 / 2.04 .... 299 Frs**
KICKSTART ROM 1.3 ..... 349 Frs
CARTE 1 Mo de RAM pour **A500 +** .... **599 Frs**

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ______ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ______

14-05

- ❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
- ❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
- ❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ______
date d'expiration ______

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ______
FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Testé pour vous par Fabrice Duhoux

Après avoir créé, à mon avis, les meilleures cartes accélératrices et les meilleurs contrôleurs SCSI, GVP sort ligitaliseur sonore 8 bits de très bonne qualité.

Le matériel

Comme vous pouvez le voir, le digitaliseur en lui même se présente comme une petite boîte noire à connecter sur votre port parallèle. Sur ce même boitier figurent deux gros boutons rouges rotatifs, qui servent à régler le volume sonore en entrée, deux LED rouges pour contrôler le niveau de saturation du signal, et deux prises au format CINCH pour le connecter à votre chaîne HIFI.

La Documentation

Elle est en bon français, bien de chez nous. Sur ce point je tiens à saluer les efforts de CIS qui ne se contente pas de traduire bêtement la doc, mais la recompose complètement. Ce qui donne un texte clair, compréhensible est accessible à tous. En bref, la doc, elle est SUPER.

Le logiciel

Voici le gros du morceau. En effet un digitaliseur sans programme est comme une cassette audio sans magnétophone.

Là, GVP a vu grand, peut être un peu trop grand même. Nous en reparlerons tout à l'heure.

- En premier, **l'éditeur** *(figure 1)*. Il vous permet d'échantillonner vos sons et de les organiser sous forme de tableaux. Cette derniere option est très pratique car ce tableau vous permet d'avoir 31 échantillons différent en mémoire et donc, de les rappeler pour retraitement sans avoir besoin de les charger à chaque fois.
- **Le programme d'échantillonnage** lui même *(figure 2 et 3)*. Ce dernier possède toutes les fonctions que l'on peut attendre d'un bon sampler: écoute du signal sonore pour un bon réglage du niveau d'entrée, analyseur de spectre temps réel (*très amusant*),



figure1 : L'EDITEUR

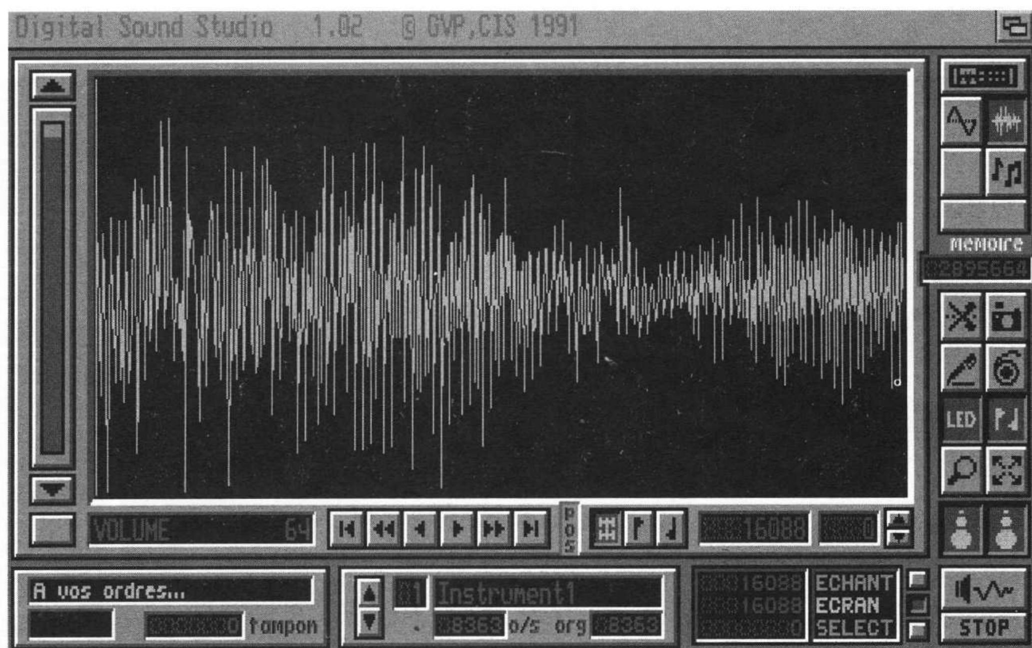


figure2: Le SAMPLEUR

oscilloscope temps réel, sélection du canal (*droite, gauche, ou stéréo*), taille de l'échantillon, fréquence d'échantillonnage, mode HiFi (*restitution du son avec la meilleure qualité possible*), outil d'édition (*couper, coller, zoom, dessin de la courbe à main levée, boucle de l'échantillon*), réglage du volume, réverbération temps réel, etc, etc...

L'échantillonnage

La frequence d'échantillonnage maximum est de 50669 Hz, ce qui suffit largement pour toutes les applications connues sur Amiga à ce jour. Surtout que si vous utilisez ce sampler pour créer des instruments pour un tracker quelquonque, vous ne devrez pas dépasser 28000 Hz.

Il manque quand même des effets temps réel, ou non, pour pouvoir bidouiller votre son. A titre indicatif **Technosound Turbo** (testé par Nicolas dans ***AmigaNews*** n° 42) n'en possède pas moins d'une dizaine et, qui plus est, cumulables entre eux.

Le chargement et la sauvegarde des sons peuvent se faire dans les trois formats suivants: IFF 1,3,5 octaves, RAW DATA, SONIX 1,3,5 octaves.

Venons en maintenant à la qualité du son échantillonné. Elle est parfaite, compte tenu du fait que nous travaillons en 8 bits. En



figure3: Le SAMPLEUR

effet, le hardware possède le meilleur système de filtrage qu'il m'ait été donné d'écouter sur un Amiga. De plus, les potentiomètres de réglage du niveau sonore permettent de trouver le meilleur compromis puissance/saturation qui soit.

Un Tracker intégré

Nous voilà maintenant avec des tonnes d'échantillons qui servent à quoi? Il faudrait pouvoir les utiliser dans un logiciel du genre *Tracker*, pour créer de la musique rien qu'avec l'Amiga. Eh bien, GVP a pensé à tout, il en a intégré un dans le programme du D.S.S. *(figure 4)*.

En fait ce tracker se distingue de ses concurrents par sa notation qui ne se fait plus par les classiques C, D, E, F, G, H, A, mais par une méthode qui conviendra plus au débutant. En effet la visualisation se fait par une notation classique, DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI, ce qui donne un aspect plus convivial au programme.

Le tracker, sans proposer toutes les options d'un programme comme ***Med v3.20*** ou ***Startreker v1.3*** (tous deux disponibles en domaine public), dispose de quelques fonctions intéressantes. On trouve l'édition au clavier de l'Amiga mais aussi en MIDI, remplissage de pattern automatique, effets pré-programmés, etc.

Vous pouvez charger des SONGS mais aussi des modules au format, ***Dss, Soundtracker, Noisetracker, Soundfx***. Mais vous ne pourrez les sauver qu'au format *DSS*. Je trouve qu'il est dommage, sur une machine où nous n'avons pas les problèmes de compatibilité de fichiers connus par les autres machines (grâce au standard IFF), de ne pas avoir ajouté une option de sauvegarde au format Soundtracker qui est LE format standard des modules musicaux.

En conclusion, la partie hardware est fantastique mais le programme de gestion de celui-ci est un peu jeune (version 1.02), ce qui le handicape par rapport à un digitaliseur couplé à ***Audiomaster III*** et ***MED3.20***. Mais je pense que GVP n'en est là qu'à son coup d'essai, et qu'une nouvelle version plus puissante de la partie soft viendra combler ces quelques lacunes. De toute façon, pour les plus récalcitrants, vous pourrez utiliser le hardware avec Audiomaster III ou autre. A noter que le software propose des options de contrôle de différents digitaliseurs. *(GVP, Perfect-Sound3, Generique)*

Fabrice Duhoux

Prix: .890 T.T.C
D.S.S. est distribué en France par CIS, 14 avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac.
Tél 56-36-34-41, FAX 56-36-28-46.

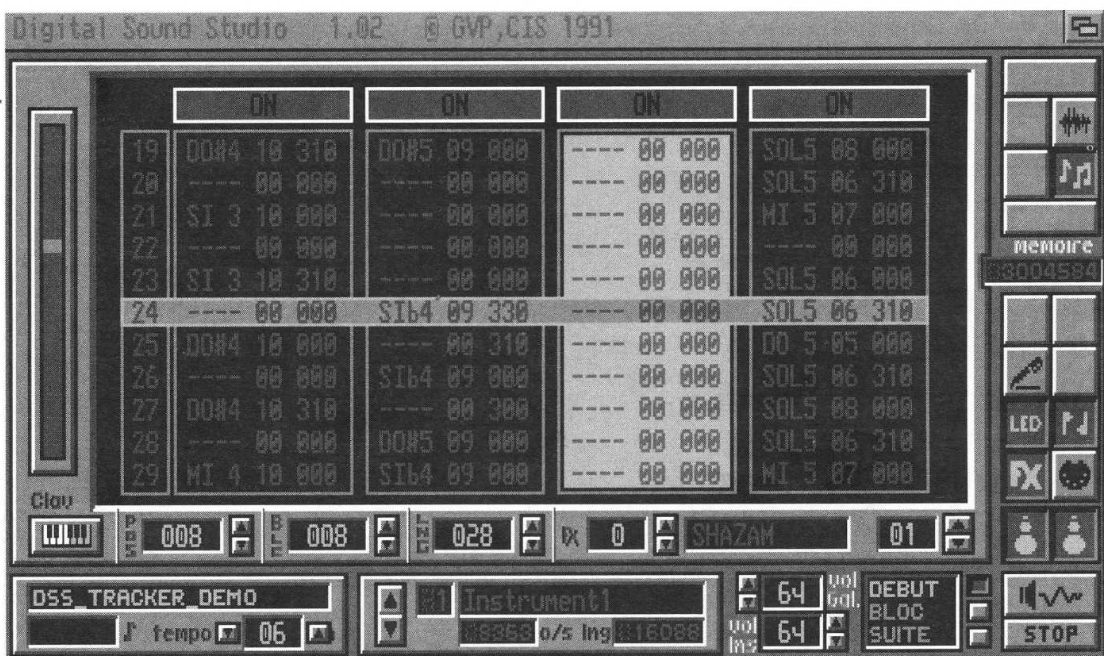


figure4: Le TRACKER

Saddam Hussein Virus

Le system2.04: l'anti-virus le plus éfficace face au Saddam Hussein Virus.

Le SHV est le virus le plus virulent que n'a jamais connu l'Amiga depuis le très vieux virus 'SCA'. Pourquoi? Parce qu'il est capable de s'introduire en mémoire sans besoin de booter la disquette. L'introduction d'une disquette infectée dans n'importe quel drive suffit au SHV pour s'infiltrer automatiquement dans votre système. A partir de ce moment une disquette déprotégée insérée dans n'importe quel drive se trouvera à son tour infectée!

Pour plus de détails sur le mécanisme de reproduction de ce virus vous pouvez consulter votre AmigaNews n°36 (Juin 91).

Comment lutter concrètement contre ce fléau informatique?

Le concept de virus informatique semble aussi vieux que l'informatique elle-même. (Déjà en 1949 *John Von Neumann* mentionnait un mécanisme d'auto-copie de logiciel dans un bouquin intitulé *"Theory and Organization of Complicated Automata"...)*.

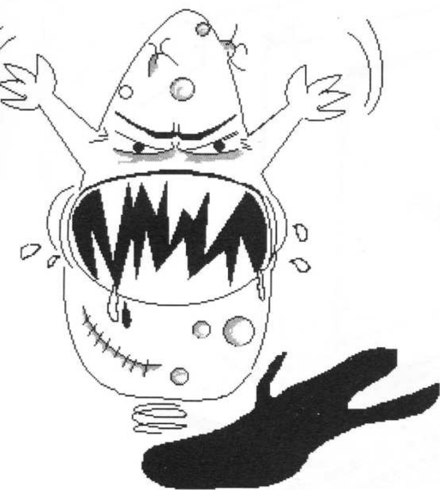
Il y a d'abord des règles connues, depuis longtemps, à respecter pour lutter contre n'importe quel virus parmi lesquels le *SHV*:

- 1° Protéger contre l'écriture les disquettes.
- 2° Pour copier une disquette ne jamais utiliser un copieur multitâche *(sauf si vous êtes équipé du system2.04)*.
- 3° Effectuer une copie de sauvegarde de TOUS les originaux.

Pour certains l'opération n°3 sera vite réglée, et c'est justement la que se situe le noeud du problème: le piratage...

En respectant ces trois règles vous pouvez limiter au maximum le risque d'infection.

Sans connaissances particulières



Il y a deux cas à distinguer pour trouver une parade au *SHV*.

Le premier cas est celui des utilisateurs équipés d'une ROM v1.2 ou v1.3.

Le deuxième cas concerne ceux qui possèdent une ROM 2.04.

Sous Workbench *(cas d'une ROM1.2/1.3 UNIQUEMENT)* insérez toutes vos disquettes les unes après les autres *(Sans jamais ouvrir l'îcone de la disquette)*. Si l'îcone de la disquette reste à l'écran alors qu'elle ne se trouve plus dans un drive, et si aucun message système n'apparaît du style "disk is not validated", vous êtes la victime du *SHV*...

Vous ***devez*** à ce stade éteindre *l'Amiga* car le *SHV* est en mémoire. Sans employer un copieur multi-tâche vous pouvez alors formater la disquette pour éliminer le virus. Mais si vous voulez conserver le contenu de la disquette allez voir quelqu'un qui a la chance d'avoir le *system 2.04* en *ROM*.

Si vous connaissez une personne possédant une *ROM 2.04*, et si vous désirez éliminer un *SHV* qui se trouve sur une disquette, il suffit de copier la disquette infectée avec le copieur multi-tâches diskcopy du *system2.04* puis, d'effacer le *l/disk-validator* de la disquette...

- Le *system2.04* est donc l'anti-virus idéal contre le *SHV*!

Sous Workbench *(cas d'une ROM 2.04)* le SHV n'est jamais actif. Il n'y a donc aucun danger d'infection. Une routine de validation de disquettes se trouve en effet en *ROM* et a priorité sur le disk-validator de la disquette infectée (qui est en fait le *SHV* lui-même).

Avec quelques connaissances en Assembleur

Pour enlever un *SHV* d'une disquette

1° Insérez la disquette deux fois consécutivement dans le drive df0:

2° Exécutez le petit programme assembleur

3° Effacez le disk-validator: **1>delete df0:l/disk-validator**.

```
    ;**
    ;** Replace les vecteurs RasterBeam, CloseTrack et BeginIo déviés par le SHV
    ;**
KillSaddam:
    movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)
    move.l $64,d0
    move.w #$0000,d0
    adda.l #$1c,d0
    move.l d0,a0
    move.l (a0),d0
    cmp.b #"37.",d0            ;ROM 2.04
    beq.s Fin
    cmp.b #"33.",d0            ;ROM 1.2
    bne.s AutreRom
    move.l #$00fc6cdc,-(a7)    ;RasterBeam
    move.l #$00fe9f92,-(a7)    ;closeTrack
    move.l #$00fe9fbe,-(a7)    ;BeginIo
    bra.s Replace
AutreRom:
    cmp.b #"34.",d0            ;ROM 1.3
    bne.s Fin
    move.l #$00fc6d48,-(a7)    ;RasterBeam
    move.l #$00fe9c12,-(a7)    ;closeTrack
    move.l #$00fe9c3e,-(a7)    ;BeginIo
    bra.s Replace
Fin:
    movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
    rts
Replace:
    bsr.s FindTrackDisk
    move.l (a7)+,-$001c(a1)    ;BeginIO
    move.l (a7)+,-$000a(a1)    ;CloseTrack
    bsr.s FindRasterBeam
    move.l (a7)+, $0012(a1)    ;RasterBeam
    bra.s Fin
FindTrackDisk:
    move.l  $0004,A6           ;trouve le 'Trackdisk Device'
    lea  $015E(A6),A0          ;struct List DeviceList
    lea  TrackName(PC),A1      ;"trackdisk.device"
    jsr  -$0114(A6)            ;FindName (list,name) [A0,A1]
    move.l  D0,A1
    rts
FindRasterBeam:
    move.l $0004,a6
    move.l $0090(a6),a0        ;Struct IntVectors IntVects
    move.l (a0),a0
    move.l a0,a1
    rts
TrackName: dc.b'trackdisk.device',$00
```

L'explication de tout ceci est fort simple. La disquette a été insérée dans le drive *df0:*.

Cette disquette est non-valide. *L'AmigaDos* tente alors de charger le premier *disk-validator* qu'il peut trouver, c'est à dire celui qui se trouve sur la disquette elle-même.

Le disk-validator devient alors un processus actif. Comme le disk-validator de la disquette infectée est l'équivalent du virus, c'est par conséquent, le *SHV* lui-même qui est actif.

A ce stade si vous retirez la disquette vous constaterez que l'îcone qui lui correspond restera sur votre écran Workbench parce qu'évidemment le processus disk-validator est toujours actif.

A l'insertion pour la deuxième fois de la disquette déprotégée le virus est en mémoire et rend systématiquement toute nouvelle disquette insérée valide. Pour l'Amigados la disquette est maintenant valide (Mais ce n'est pas véritablement le cas!).

Exécutez le petit programme assembleur pour désactiver le *SHV* en mémoire, et enfin effacez le *df0:l/disk-validator (donc le SHV)*.

Inconvénient: A la prochaine insertion, l'AmigaDos affichera que la disquette n'est plus valide ce qui est normal puisque le SHV n'est plus présent en mémoire pour faire croire le contraire...

Pour rendre la disquette valide il faut:

- Editer la piste 40 à l'aide d'un éditeur de piste.
- Modifier la valeur $00000000 de l'offset 312 ($138 hexa) en $ffffffff ce qui rendra l'EMFLAG de la root valide.
- Recalculer le checksum et sauver le résultat en piste 40.

Avec l'aide d'un Anti-virus

Il s'agit en premier lieu d'énnoncer une règle qui est:

EMPLOYER TOUJOURS LA COPIE D'ORIGINE PROTEGEE EN ECRITURE DE L'ANTI-VIRUS.

En effet si la disquette de l'anti-virus n'est pas un original elle risque d'être elle-même infectée par un quelconque virus. Exemple d'un tel cas malheureux arrivant à un lecteur qui a écrit au journal: patati_patata *"Un autre virus se trouve dans un logiciel qui normalement 'tue' les virus: 'nom de l'antivirus en question'. Impossible de le détruire..."* patati_patata.

Je ne cite pas l'antivirus en question pour ne pas faire de la pub.

Mais je ne cite pas non plus le nom de ce lecteur pour d'autres raisons: la disquette en question est d'origine doûteuse. En clair, et sans décodeur, il s'est procuré une version piratée du logiciel, car l'original diffusé par les associations DP n'est évidemment pas infecté... Ou comble de l'ignorance, il a déprotégé l'original qui a été par la suite infecté... Dans les deux cas c'est une erreur.

Une autre règle est de se procurer la dernière version d'un anti-virus pour ne pas être dépassé par la situation. (Donc vous pouvez jeter à la poubelle de l'histoire un logiciel tel que *VirusX*...)

Dans le DP je cite: *VT (anti-virus en alemand)* et *BootX (anti-virus en anglais)* qui sont performants pour lutter contre le *SHV*. Pour dénicher un anti-virus en français qui lutte contre le *SHV*..., il n'y a à ma connaissance que le *MVK2.2* distribué par par *Free Distribution Software (BP 134 F-59453 Lys Lez Lannoy Cedex FRANCE*).

Un utilitaire du *MVK2.2* qui porte le nom de *IMUNE* a été spécialement programmé pour empêcher le *SHV* de se mettre en mémoire. (Vous pouvez l'utiliser à la place du test de l'insertion de la disquette sous Workbench1.3, *IMUNE* sera la deuxième instruction de la startup-sequence à la suite de l'utilitaire *VDC* (très efficace pour protéger votre disque-dur). Je prépare également un *DP* du nom de *Saddam Hussein Kille*r *(SHVK)* (Disponibilité à partir du 4 avril 92).

Quoiqu'il en soit, face à un virus se diffusant uniquement par contact direct, disquette->mémoire->disquette *"par exemple, il est évident que, pour éliminer tout risque d'infection, il "suffit" (excuser du peu) de se procurer exclusivement des originaux..."*

Quand à la génération spontanée...; la probabilité d'une autogénération en mémoire d'un code de type *'virus'* est plus faible que la probabilité de constater un jour qu'il n'y a pas de toilettes dans le prochain *OVNI* qui pourrait s'approcher de la Belgique...

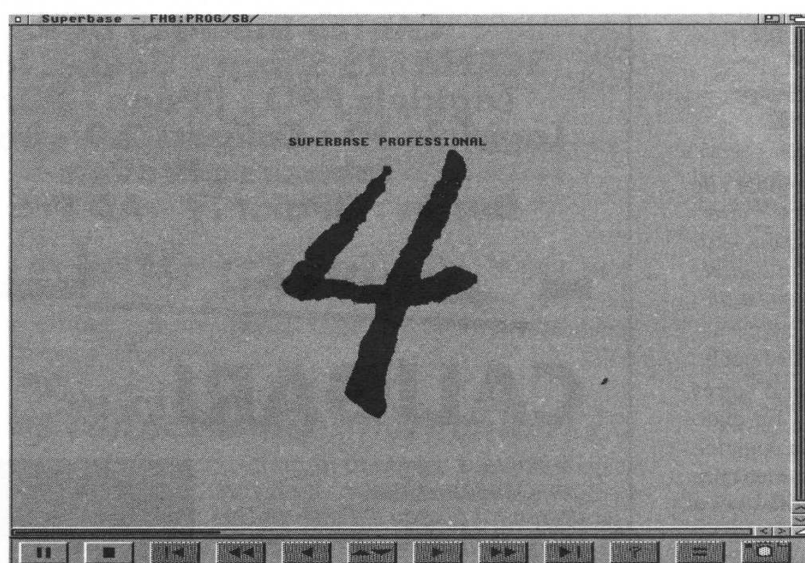
Xavier Leclercq

(le petit homme vert)

SUPER BASE 4

Comparaison avec Superbase 2.03 par Hervé Chabert

Précision Software vient d'apporter une pierre à la murette des logiciels bureautiques sur Amiga en commercialisant enfin en France Superbase 4. Cette nouvelle version attendue par tous (et surtout par les utilisateurs du 2.03) améliore sensiblement les précédentes en comblant certaines lacunes.



Sur la demande *d'AmigaNews* je vous propose un tour d'horizon de ce produit. Je ne traiterai pas du fonctionnement et de l'utilisation du logiciel, mais des modifications apportées à la version 2.03.

Cet article apparaîtra peut-être comme une critique directe, mais les louanges sur ce programme ne sont plus à faire: *Superbase* est un excellent produit utilisable par des non informaticiens grâce au puissant mode direct qui leur permet de traiter des données sans manipulations excessives. Il s'agit bien ici de son point fort.

Il peut également être exploité en mode programmation, mode plein de surprises pour celui qui débute.

Les modifications de base

Les utilisateurs des versions précédentes ne seront pas déroutés à l'ouverture du programme. Le logiciel reste fidèle à sa conception de base, même si certains menus ont changé de place ou ont été modifiés.

Les nouveautés sont disséminées dans presque tous les modules, et certaines resteront certainement invisibles ou inutilisables pour la majorité des utilisateurs. Je reprendrai ce point par la suite.

• L'installation se fait désormais avec un programme Setup auquel il manque une option "Installer Superbase sans les exemples". La protection physique par un dongle que l'on connectait au port droit de l'Amiga a été avantageusement remplacée par une protection logicielle.

• Le menu Répertoire/Modifier a disparu pour faire place à une boîte de dialogue mettant à disposition d'un simple clic de souris les unités de disques, les répertoires et les fichiers. On peut maintenant sélectionner en mode direct plusieurs fichiers dans des répertoires différents.

• L'option Ecran/Imprimante a été remplacée par un menu clair et explicite permettant d'éditer directement soit des données soit des structures. Enfin finies les inévitables sorties intempestives à l'imprimante, Superbase restant paramétré en affichage écran par défaut.

• La mise en page de l'imprimante permet de spécifier des paramètres indépendant du fichier Préférences du système. On peut désormais définir un format d'impression spécifique à Superbase. Ce module réserve bien des surprises s'il est mal géré. Par exemple on peut paramétrer la sortie d'un rapport sur du listing (66 lignes) avec une définition préférences système A4 (58 lignes) ce qui entraine la non impression de la différence de lignes.

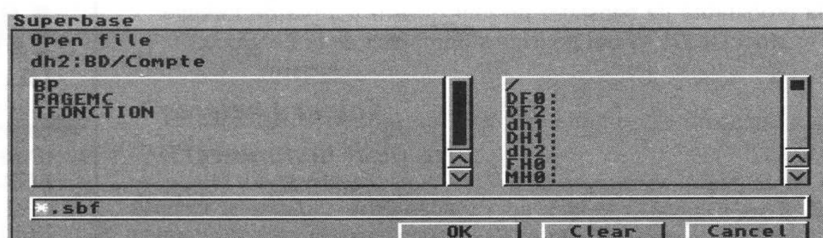
• La conception d'un format d'étiquette a été revu. Il est devenu un peu plus complexe d'approche mais plus précis.

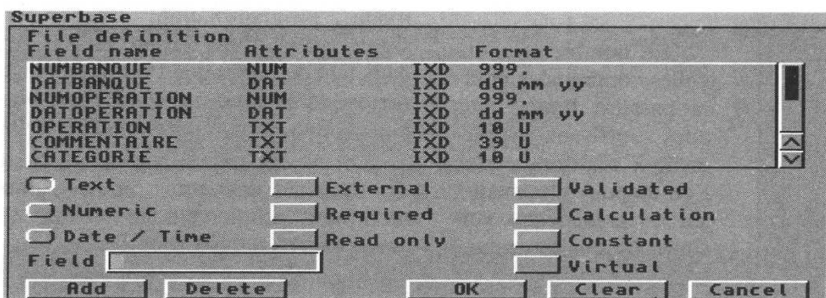
• Superbase peut communiquer avec d'autres logiciels: dialogue avec Arexx, utilisation directe de fichiers dBase ou exportation et importation avec les principaux tableurs. Il intègre également un module communication qui permet à ceux qui en ont le besoin de relier deux ordinateurs via la prise série.

D'autres plus

• On peut cacher et réafficher le panneau de contrôle (touches magnétoscope). On ne gagne pas en nombre de lignes mais dans certains cas cela permet d'alléger les écrans. On regrettera que cette commande s'accompagne de la disparition de la ligne de status qui est bien utile pour afficher, par exemple, les messages d'aide ou d'erreurs lors du déroulement d'un programme.

• La cellule de fermeture de la fenêtre Superbase est inhibée lorsqu'un pro-





gramme est en cours d'exécution, évitant ainsi une erreur système lorsqu'on le quittait sans précautions.

● L'affichage des données supporte un nouveau paramètre permettant de centrer ou d'aligner à droite ou à gauche les éléments sur une colonne.

● Un nouveau format date permet d'afficher les mois avec 2 chiffres, d'où une meilleure présentation des données. Cette option n'affecte pas les jours.

● De nouvelles boîtes de dialogue sont disponibles. La plus importante est celle du type 20 qui permet d'afficher les champs d'un autre fichier ouvert et d'en sélectionner un avec un simple clic de souris. La transmission directe de données en utilisant les références croisées est ainsi assurée.

● L'affectation des touches de fonction est active même lorsque l'on n'est pas en saisie.

Les fichiers de données

La création d'un nouveau fichier ne posera pas de problème énorme. La conception d'une structure est toujours aussi simple et surtout d'une souplesse exemplaire.

La possibilité de créer un nouveau fichier à partir d'une structure existante est nouvelle, évitant les pénibles recopies de définition ou, pour les plus organisés, les manipulations de fichiers.

La définition de la structure et de l'indexation du fichier est identique aux versions précédentes.

● La protection éventuelle par mot de passe affiche clairement les niveaux d'accès.

● Un nouveau type de champ virtuel apparaît, associé à une formule de calcul ou de constance. Ce type de champ permet de gagner de la place sur le disque car il stocke sa valeur en mémoire. Ce type de champ est recalculé lors d'une recherche ou d'une extraction dans le fichier. Par contre si la formule de calcul associée à ce champ est complexe, les performances se dégradent très nettement.

● Amélioration des champs de type texte. Leur longueur est portée de 255 à 4000 caractères et accepte désormais les retours chariots. Cette option permet de présenter au mieux les textes dans les champs de longueur conséquente.

● Un nouveau format logique accepte la classique saisie Vrai/Faux sous toutes les formes imaginables (OUI/NON, O/N, VRAI/FAUX, V/F, et les équivalents en anglais).

● L'exploitation des champs à réponses multiples est toujours aussi mal gérée. On continuera donc de s'abstenir de les utiliser en mode direct.

● Les champs numériques supportent plusieurs types de données : réel pour les nombres en virgule flottante, long et entier pour les nombres entiers. Le type entier occupe moins de place et est plus rapide pour les calculs portant sur un index.

* Scinder une base de données en deux est une nouvelle fonctionnalité qui semble être utile lorsque l'on travaille sur des fichiers importants. Après avoir défini des conditions de filtre on obtient deux bases de données: la première correspondant aux enregistrements vrais pour la ou les conditions et une deuxième pour les autres.

Rien n'empêchait dans les précédentes versions de répartir les données dans tel ou tel fichier selon une valeur codée et un index judicieusement choisi, ou d'utiliser les fonctions d'export.

● La saisie des données dans les fiches reste classique. Les nouvelles fonctions Couper/Copier/Coller sont désormais disponibles dans un menu Edition et paraîtront utiles à certains.

Par contre, la suppression d'une fiche se fait non pas par le menu Fiche mais en coupant la fiche; c'est un peu déroutant, mais les habitudes viennent vite.

Les Masques

Les masques occupent une place importante dans le concept Superbase. Ils deviennent de puissants outils pour créer des applications complètes sans avoir une connaissance poussée de la programmation. La version 4 répond désormais à leur rôle de programmes complémentaires à Superbase lui-même.

On appréciera la nouvelle ergonomie. La plupart des commandes sont disponibles avec un simple clic de souris et le module lien des fichiers a été reconçu.

Un masque accepte maintenant des commandes Superbase qui peuvent être exécutées soit automatiquement, soit sur demande. La notion d'hypertexte voit le jour en intégrant des gadgets qui déclencheront ces commandes :

● Les boutons poussoir génèrent une action (traduite sous forme de commande du langage de Superbase, DML) lorsqu'on les sélectionne avec la souris ou que le curseur de saisie passe dessus.

Ils peuvent également devenir invisibles pour couvrir par exemple une petite image qui devient ainsi un bouton poussoir.

● Les cases à cocher permettent d'affecter une valeur parmi deux à un champ ou à une variable selon qu'elle est sélectionnée ou non.

● Les boutons radio agissent selon le même principe mais sur une seule valeur.

Tous ces objets peuvent être liés à un programme résidant en mémoire et lui envoyer des paramètres ou des commandes définies dans leur structure ou agir en mode direct. Avec un peu d'habitude on arrive à réaliser une application orientée objets.

● Les lignes de transactions sont désormais exploitables avec les commandes DML.

● Au niveau des masques d'état, les tests conditionnels sont acceptés dans les rapports. Les programmes générés par ce type de masques sont maintenant modifiables selon la logique habituelle du DML et non plus en utilisant des renvois à une étiquette selon un résultat ou une condition.

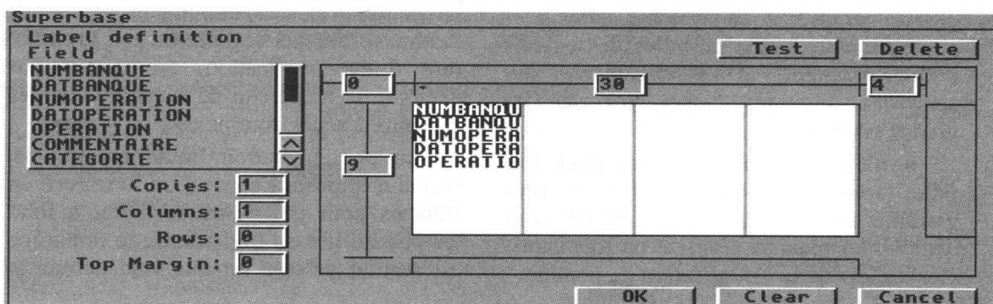
Le module programmation

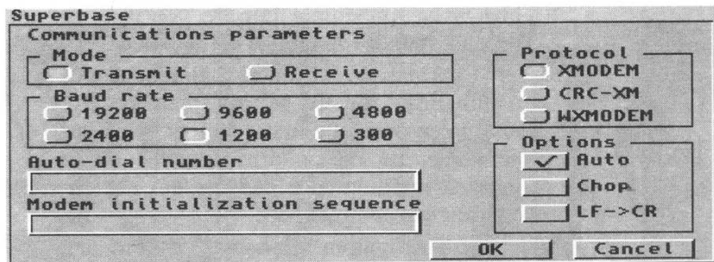
L'éditeur de programmes a été modifié, et ce n'est pas un luxe. On peut désormais indenter les lignes de programmation et obtenir du même coup des listing clairs.

Les fonctions Couper/Copier/Coller sont disponibles directement dans le menu Edition. Les options Cherche/Remplace rendront de grands services, particulièrement lors de transfert de programmes entre les versions Windows et Amiga.

● Principales nouvelles commandes DML disponibles:

● Gestion du module communication.





• Nouvelles options Import/Export

• Traitement des lignes de transaction

• Dialogue avec Arexx

• BEFORE et AFTER SELECT pour exécuter des commandes avant et après la ligne SELECT pendant le traitement d'un état.

• EXISTS vérifie la présence d'un fichier ou d'une valeur dans un champ donné sans modifier la position du pointeur.

• FORMAT$ formate l'édition d'un champ ou d'une variable sur une largeur donnée en insérant des retours chariot.

• INSTR donne la position d'une sous-chaîne à l'intérieur d'une chaîne; très utile pour créer des raccourcis claviers.

• LOOKUP détecte si une expression est présente dans un champ spécifié et très important pour une validation entre fichiers.

• MOUSE permet de gérer l'état de la souris de façon cohérente.

• OPEN INDEX pour utiliser un fichier dBase

• PAD$ formate une chaîne ou un champ à une longueur fixe

• PANEL active ou inhibe le panneau de contrôle

• REQUEST affiche des boites de dialogue avec de nouveaux types dont une qui permet d'afficher et de sélectionner les champs de n'importe quel fichier ouvert. Indispensable pour vérifier certaines saisies.

• SELECT CASE permet une exécution conditionnelle plus souple que le classique IF THEN ELSE

• SET HEADING donne le titre de la fenêtre Superbase

• SET REQUEST HEADING affiche une nouvelle entête sur les boîtes de dialogue

• SET STATUS gère les messages sur la ligne de status

• WAIT accepte de nouveaux arguments (souris, menu, panneau de contrôle...)

• De nouvelles commandes spécifiques FN* font leur apparition. Outre une gestion simplifiée du système, elles permettent par exemple de gérer des calculs d'amortissement, d'investissement, qui sont des fonctions disponibles sur les grands tableurs.

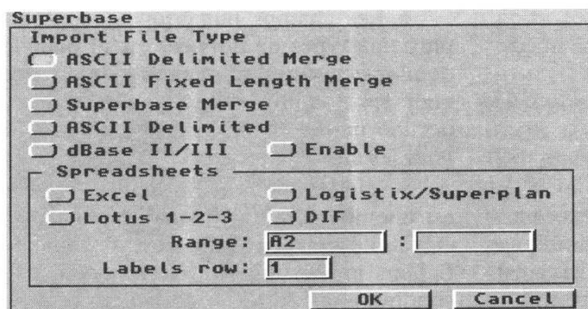
• La gestion des masques peut être faite (sous toute réserve) via un programme: les commandes "* FORM *" sont disponibles mais se révèlent parfois capricieuses lors de la visualisation du résultat.

Le nombre de nouvelles commandes pourra paraître limité mais elles suffisent amplement à réaliser ce que l'on ne pouvait exécuter sur les précédentes versions, ce qui est important.

Compatibilité

La compatibilité avec les anciennes versions approche les 100%.

Si l'on peut réutiliser tous les fichiers et les masques sans aucune modification, il n'en est pas de même pour tous les programmes. Ce sera particulièrement le cas



de ceux qui gèrent l'environnement (chaque application devrait commencer par une "réinitialisation" de Superbase).

Mais si vous réutilisez d'anciennes bases de données vous aurez certainement envie d'exploiter les nouvelles possibilités des masques et du DML, ceci pouvant aller jusqu'à la restructuration des fichiers en passant par la réécriture des masques et des programmes...

Superbase 4 pour qui?

Superbase 4 apporte un grosse amélioration par rapport aux versions précédentes qui laissaient un sentiment d'inachevé.

Les performances d'extraction de données sont sensiblement les mêmes, voire légèrement inférieures sur les machines les moins puissantes. Elles sont directement liées au matériel utilisé : il n'est pas utopique d'utiliser Superbase 4 sur un Amiga 3000 lui allouant un minimum de 2 Mo de mémoire. Pour ce qui est des performances générales, on regrettera que le logiciel n'exploite pas à fond les possibilités de l'Amiga. Il a visiblement été "transféré" de la version Windows, et non pas "reécrit". Il faudra veiller particulièrement à la structure d'une application, en évitant par exemple la recherche de fichiers avec des chemins d'accès complexes.

La documentation, toute en anglais, risque d'imposer l'achat d'un livre écrit en français pour qui désire exploiter à fond les possibilités du logiciel. Cette remarque est surtout valable lorsque l'on débute le mode programmation: rechercher la signification d'une erreur et son remède dans tant de pages que l'on lit en diagonale risque de devenir un véritable casse-tête pour qui ne lit pas couramment l'anglais.

On notera quand même la possibilité de franciser les mois et les jours en modifiant simplement le fichier *Superbase.ini* dans le répertoire *S:*.

Superbase 4 s'adresse à ceux qui développent des applications déjà conséquentes, et particulièrement celles dont l'ergonomie d'utilisation est importante. L'atout principal de cette nouvelle version tient de la nouvelle conception de masques avec tout les gadgets générateurs d'actions.

Si vous désirez gérer un club ou une documentation je suis tenté d'écrire que la version 2.03 est largement suffisante, d'autant plus que le prix actuel de cette dernière la met à la portée de tout le monde.

Les améliorations de la version 4 sont relativement ciblées et s'adressent plus particulièrement aux professionnels ou à ceux qui désirent réaliser certaines choses que la version 2.03 ne permet pas.

Les principaux bugs que nous avons détecté sur nos applications sont :

• mauvaise interprétation des raccourcis clavier (Amiga-gauche au lieu de Amiga-droite+touche quitte parfois le logiciel)

• blocage des programmes sur des commandes anticipées en mode programmation, dû à la lenteur de la gestion du système.

La compatibilité d'un transfert entre la version Windows 1.2 (inutile de parler de la 1.3) et la version 1.0 Amiga est d'environ 50%. Cette dernière ressemble étrangement aux versions test de la première...

Reste à savoir si ce produit pourra (et non point saura) évoluer. Il est regrettable que les modules Run-Time brillent encore par leur ab sence, freinant l'apparition de solutions bureautiques sur ce logiciel.

Superbase4 est distribué par CIS au prix de 2490 F TTC (version anglaise). CIS tél. 56 36 34 41

Hervé Chabert

SOS Superbase

Mr Chabert se propose pour animer une rubrique SOS Superbase, dans laquelle les lecteurs poseraient leurs questions par courrier et rece vraient une réponse dans les colonnes du journal.

Alors ceux qui n'arrivent pas à réussir leur projets sur Superbase, ou ne comprennent pas certaines fonctionnalités de ce programme, ou bien ne savent pas si Superbase est adapté à leurs besoins, sont invités à nous écrire à:

SOS Superbase, AmigaNews,
33 rue Ste Lucie, 31300 Toulouse.
Ou par FAX au 61-42-68-76.

Doctor Ami & Ami Alignment

La Société Vitepro vient de se lancer dans l'importation de produits pour Amiga. Les deux premiers produits que nous avons le plaisir de tester aujourd'hui sont plus des utilitaires que des logiciels à part entière. Ami Alignment et Doctor Ami ne sont pas indispensables. Ils s'orientent plutot vers la maintenance personnelle de son matériel pour la détection d'éventuelles pannes.

Ami Alignment

Cet utilitaire se veut être le vrai docteur de votre lecteur de disquettes.

Une série de tests vous permet de découvrir la moindre défaillance de votre lecteur interne (ou externe), le tout présenté par un panneau de contrôle bien présenté. Il vous est peut-être déjà arrivé des messages comme *Disk Corrupt* ou de ne pas pouvoir lire une disquette provenant d'un autre Amiga. La raison vient probablement de votre lecteur (ou celui de l'autre Amiga). Ami Alignment va vous permettre de détecter si la déficience provient du moteur, de l'alignement des têtes, de la vitesse de transfert, de déplacement, ou si le lecteur tourne bien à la bonne vitesse. Les résultats obtenus pourront s'imprimer sur votre imprimante si vous le désirez.

Lorsqu'un défaut est détecté sur votre lecteur, deux solutions se présentent:

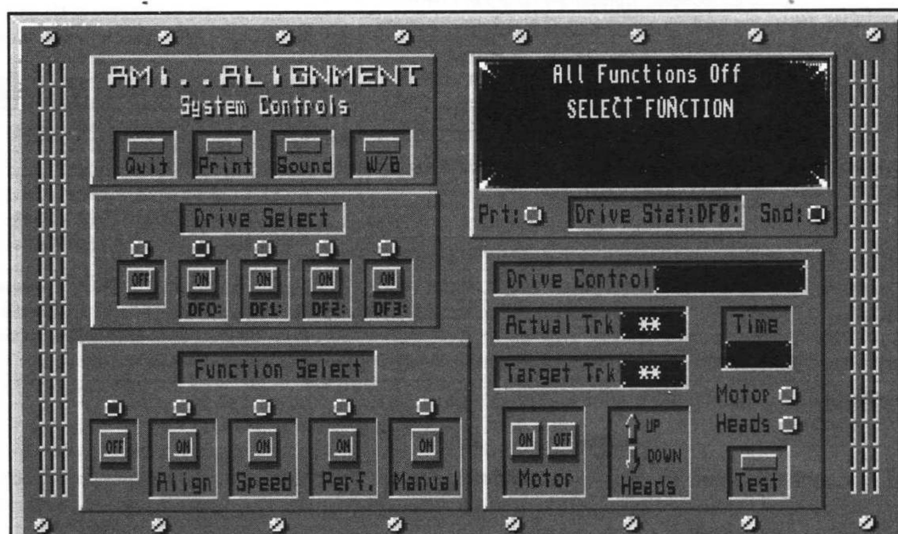
- Soit vous le portez à votre S.A.V .
- Soit vous entreprenez de le réparez vous-même.

C'est dans ce cas qu' il faut être bien clair. Démonter soi-même son Amiga et son lecteur de disquette entraîne:

- la résiliation immédiate de votre garantie.
- des possibilités de détériorer d'autre choses (si l'on n'est pas sûr de son affaire).

Il vaut mieux prévenir, car pour réparer (ou étalonner) un lecteur, il faut évidemment le démonter. La documentation (en anglais) du logiciel explique très (trop) simplement la procédure à suivre. Seuls les cas de l'Amiga 2000 et du lecteur externe A1010 sont rapidement décrits. Ce qui me fait dire que ce type de manipulation n'est pas à la portée de tout le monde et donc le logiciel aussi.

On conclura que ce logiciel peut rendre des services pour la détection d'un mauvais fonctionnement en provenance d'un de vos lecteurs de disquettes. En cas de défaillance d'une unité, le démontage du lecteur est obligatoire et donc le logiciel est plutôt réservé soit à de bons bricoleurs voire à des professionnels du S.A.V. Pour le moment la documentation est en Anglais, mais Vitepro devrait bientôt le traduire et surtout fournir des explications plus détaillées sur le possible démontage de l'Amiga (des Amigas) et de son lecteur.



Doctor Ami

Cette disquette comprend en fait deux utilitaires différents et complémentaires. Le premier est un programme de détection de mauvais fonctionnement de votre mémoire (Amiga) et le second de votre lecteur de disquette.

Les symptômes d'une machine dont la mémoire est défaillante sont très simples: Software Failure (GURU). Un chip mémoire récalcitrant peut réellement vous gâcher la vie. Le programme teste tous les types de mémoire que peut possèder un Amiga. Tout est testé: la Chip, La fast, autoconfig ou non.

Pour réellement savoir si le logiciel était performant nous avons décidé de réaliser un test réel. Avec une carte Memory Master équipée de 4 Mo de fast Ram organisée en deux bancs de 2Mo, nous avons inséré un chip malade dans le second banc de 2Mo (en fait en début du banc). Doctor Ami a débuté ses tests et vérifié le premier banc avant de nous dire OK. C'est ici ou nous avons été un peu déçus: Lors du test du second banc, Doctor Ami n'a pas signalé réellement que le chip était mort. Il a tout simplement affiché que le second banc de 2Mo était occupé. Le résultat n'est pas vraiment concluant. Peut être la Memory Master n'est-elle pas standard. Toujours est-il qu'elle fonctionne très bien sur un 2000 et un 3000 depuis plus d'un an.

Le logiciel donne aussi la visualisation graphique de l'utilisation de la mémoire ainsi que son occupation par les diverses tâches de la machine. Le logiciel est aussi capable de créer un fichier de configuration de la mémoire qui automatiquement dévalidera la mémoire défectueuse pour ne plus gêner vos programmes.

Le second programme sur la disquette est Drive Doctor. Ce programme est en fait un utilitaire de restauration de vos disquettes capable de faire un diagnostic des parties de disquettes endomagées. Les messages genre: Bad Sector ou Bad Header Checksum sont pratiquement récupérables avec Drive Doctor.

Un autre point intéressant est que le logiciel est applicable sur tout disque dur Amiga.

Conclusion

Ces deux logiciels (Ami Alignment et Doctor Ami), sont en fait des utilitaires de diagnostic du hardware RAM et lecteur de votre Amiga.

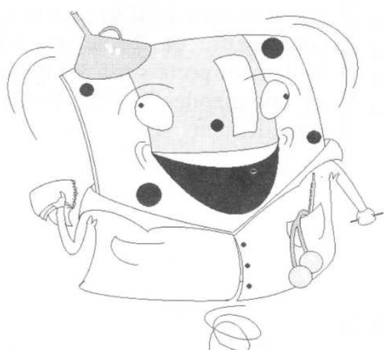
La présentation des logiciels est de qualité. La documentation sera sûrement améliorée par Vitepro car pour le moment la version anglaise est assez légère et incomplète (surtout pour Ami Alignment envers le démontage des lecteurs). Ce type

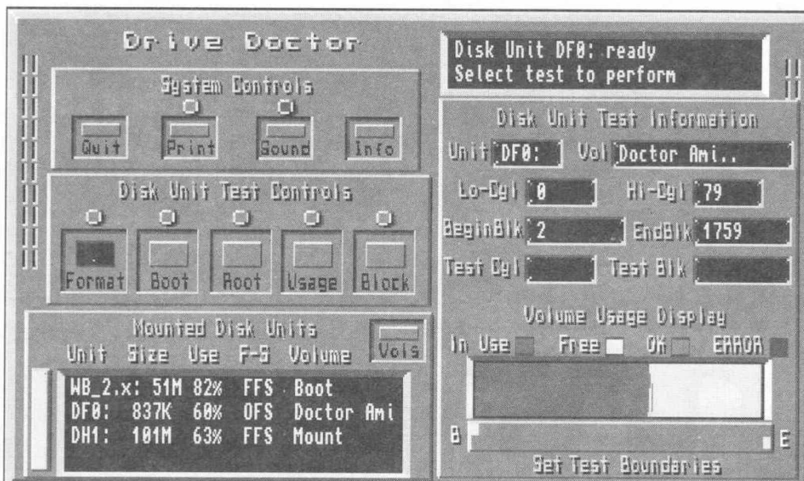
d'utilitaire est surtout destiné à l'utilisateur assidu et connaisseur de l'Amiga sans oublier une certaine compétence dans le domaine de la précision lors du démontage du lecteur (pour Ami Alignment uniquement).

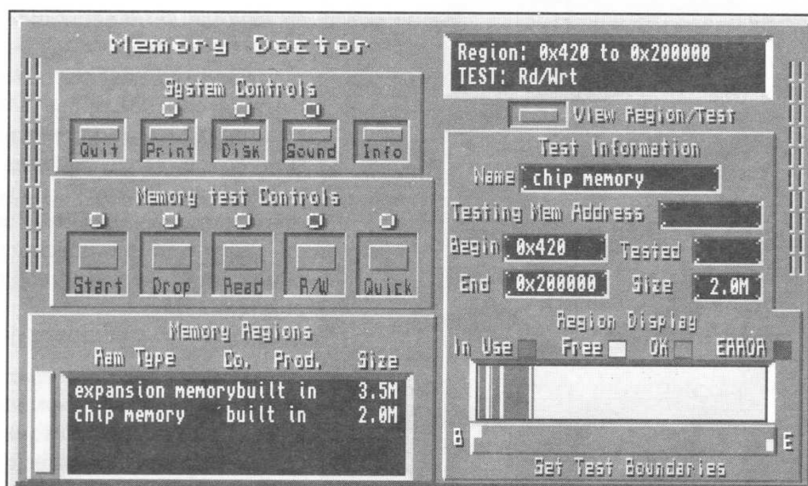
Eric Laffont

Ami Alignment(650Frcs) et Doctor Ami(450Frcs) sont disponibles chez:

VITEPRO
130 Bd Murat
75016 Paris
Tel: (1) 45 27 23 24
Fax: (1) 45 25 71 78







INTERVIEW

DENIS GOUNELLE

Denis Gounelle répond aux questions de Serge Hammouche

Suite à la création par Denis Gounelle d'un nouveau Shell et de certaines commandes UNIX très intéressantes j'ai interviewé Denis afin qu'il nous présente tout cela et aussi pour qu'il traite de certains problèmes dans le monde Amiga en France, des problèmes bien réels qui mériteraient un peu de réflexion de la part de chacun d'entre nous.

SH: Quand et comment avez-vous connu l'Amiga et qu'est-ce qui vous a poussé à en acheter un?

DG: J'ai ai découvert réellement l'Amiga en 1988 grâce à un copain qui avait un A2000 et qui m'a montré les possibilités de cette machine. Ce qui m'a séduit particulièrement, outre ses capacités graphiques, c'est que pour un prix ridicule on dispose d'une machine relativement rapide, multi-tâches, agréable à utiliser et à programmer.

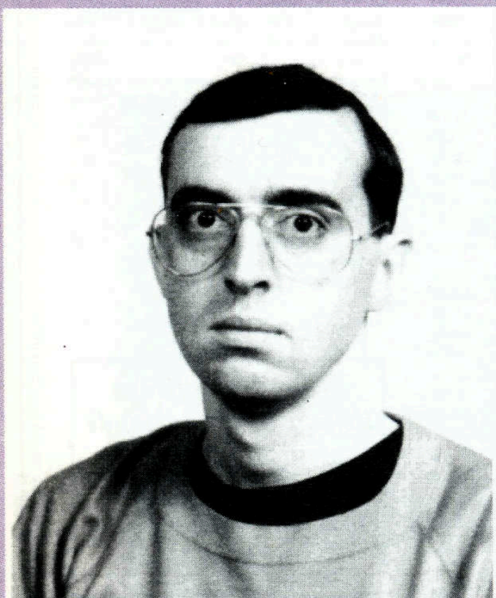
SH: Qu'est-ce qui vous a amené à la programmation puis au monde UNIX? Aviez-vous suivi des études en informatique? Quelle est votre formation?

DG: Je programme depuis mi-1984. A l'époque j'avais un TI-99/4A et j'ai commencé par le BASIC avant de passer assez vite à l'assembleur. Après mon bac j'ai commencé des études en informatique, et j'en suis maintenant à la Maîtrise (que j'ai passée en 1990). C'est au cours de mes études que j'ai découvert UNIX, mais je dois dire que j'ai énormément appris dans ce domaine pendant mon service militaire, puisque j'ai été administrateur d'un système UNIX.

SH: Je suppose que vous faites partie de ceux qui détestent le côté ludique de l'Amiga? En d'autres termes est-ce que la rigueur et la complexité du monde UNIX ne vous ont pas fait oublier que l'Amiga n'est aussi pour certains (et même pour beaucoup) qu'une machine de jeux? Ne trouvez vous pas cela un peu dommage?

DG: Je n'ai rien contre le côté ludique de l'Amiga: je suis bien content de pouvoir me défouler de temps en temps avec un bon jeu, et sur notre machine il y en a beaucoup. Evidemment, je regrette que l'image de l'Amiga se limite à cela, et qu'on oublie trop fréquemment qu'il peut être utilisé "sérieusement", et convient à merveille pour des tas d'autres applications.

SH: Vous savez que "APrf" est parmi vos programmes celui qui a le plus de succès, surtout depuis qu'il permet de mettre très rapidement les textes sous plusieurs colonnes. Essayez donc aujourd'hui de nous présenter plutôt vos dernières oeuvres.



DG: Je pense que APrf n'est pas le plus connu de mes programmes : j'ai reçu bien plus de lettres au sujet d'ADoc, qui permet de gérer très facilement toutes sortes de documentations. Pour l'instant, mes autres programmes sont ARoff (un utilitaire de mise en page inspiré d'un programme sous UNIX) et ATbl (un utilitaire pour mettre en forme des tableaux). J'ai également porté sur l'Amiga une vingtaine de commandes UNIX. Enfin, je travaille actuellement sur un shell qui devrait, j'espère, égaler (sinon surpasser) ce qui se fait de mieux dans ce domaine.

*SH: Je suis bien d'accord sur ADoc, mais vos dernières versions de APrf ne sont pas mal non plus! Pour vos programmes UNIX, y compris votre Shell, nous allons inclure tout cela dans une disquette *UNIX#1* pour une distribution en Shareware compensé, car c'est du beau travail et à mon sens vous méritez de gagner un peu sur la distribution. Ce Shell, il faut le dire, concrétise l'aboutissement de tout votre travail sur le système UNIX. Pouvez-vous nous expliquer en quelques lignes ce qu'est UNIX, car, malgré l'arrivée de l'Amiga 3000 UNIX, cela reste encore quelque chose d'assez abstrait auprès du grand public?*

DG: Unix est un système d'exploitation relativement ancien (il date des années 70) mais dont on parle de plus en plus ces derniers temps. Dès ses débuts, Unix proposait en effet tout ce qu'on demande aujourd'hui à un système d'exploitation : il est multi-tâches, multi- utilisateur, gère la mémoire virtuelle (échanges entre la mémoire et le disque), et dispose d'un langage de commande très puissant. De plus, pour le développeur, le monde Unix présente l'énorme avantage d'une portabilité presque totale d'une machine à l'autre : il suffit en général de recompiler le programme.

Unix a cependant des défauts : il est relativement gourmand en mémoire et en espace disque (ce qui n'est plus très grave de nos jours) mais surtout est peu convivial. Même si les choses s'arrangent sur ce plan, avec les interfaces X-Windows ou Motif par exemple, et surtout avec l'arrivée du NEXT, pas de mystère: de nombreux débutants en informatique auront bien du mal à s'y mettre!

Cependant, une fois maîtrisé, Unix offre une puissance inégalée grâce à son(ou plutôt ses) langage(s) de commandes, et au nombre impressionnant de commandes qu'il offre (plus de 300 en standard).

Sur une machine disposant du système Unix il est en général possible de choisir entre deux langages de commandes: "sh" (Bourne shell) et "csh" (C shell). Ils offrent tous les deux :

- la gestion des variables
- les redirections en entrée et en sortie "<", ">", et ">>"
- l'extension des noms de fichiers (ex: si vous tapez "edit *.c", le shell remplacera "*.c" par tous les noms de fichiers terminant par ".c" avant d'appeler la commande "edit")
- la gestion des pipes (ex: si vous tapez "fgrep csh /etc/passwd | cut -f1 -d:", le résultat de la commande "fgrep" sera utilisé comme entrée de la commande "cut")
- le lancement de commandes en arrière plan (ex: "cc -o prog prog.c &" lancera la compilation de "prog.c" en arrière plan)
- la possibilité d'écrire des "scripts" (programmes en langage de commande, avec boucles "for" et "while", conditionnelles "if" et "switch", etc...)
- la substitution de commandes (ex: si vous tapez "echo ‘pwd‘", le shell remplacera ‘pwd‘ par le résultat de la commande "pwd")

"csh" permet en plus l'édition de la ligne de commande, avec alias et gestion d'un historique, mais "sh" est un peu plus complet, il permet même d'écrire de véritables fonctions (avec passage de paramètres), et a une syntaxe plus agréable à mon avis. Rien n'empêche bien sûr de combiner les deux, par exemple d'utiliser "csh" comme interpréteur de vos lignes de commandes, et "sh" pour les programmes en langage de commande.

Notez que la puissance des langages de commandes ne servirait pas à grand chose si on ne trouvait derrière des centaines de commandes de toutes sortes : après tout, sur un PC aussi on dispose des redirections, des pipes et des fichiers de commandes! La combinaison de ce grand nombre de commandes et du nombre d'options (parfois impressionnant) qu'offrent la plupart d'entre elles, fait que l'utilisateur est quasiment certain de trouver la commande dont il a besoin pour obtenir un résultat bien précis.

On peut classer ces commandes en cinq grandes catégories :

- gestion des fichiers et des répertoires (ls, cp, mkdir, rm, etc...)
- traitement des fichiers (grep, cut, tail, sed, etc...)
- outils de mise en page/formatage (nroff, tbl, pr, etc...)
- examen de l'activité du système (ps, who, sar, etc...)
- outils de développement (cc, dbx, lex, yacc, etc...)

A cela il faut ajouter les diverses commandes de messagerie électronique, d'archivage, etc... et surtout la présence d'une aide en ligne permanente, qui ne se limite pas aux commandes du système mais décrit également toutes les fonctions et structures d'Unix utilisables dans un programme en langage C!

Comme vous le voyez, Unix est un système très complet, et on ne peut que se réjouir de son apparition sur nos Amiga, même si ce n'est que pour quelques (riches) privilégiés.

SH: En dehors de son prix sélectif, à quelles personnes pensez-vous que s'adresse réellement cet Amiga 3000 UNIX? N'est-ce pas un système destiné aux grosses sociétés, plutôt qu'à un simple particulier?

DG: Pas forcément. Il y a sans doute pas mal d'étudiants en informatique où de gens qui travaillent sur machine UNIX que cela peut intéresser Il est vrai que le prix est plutôt prohibitif pour l'étudiant moyen.

SH: Décrivez-nous maintenant votre shell. Qu'apporte-t-il de nouveau par rapport aux nombreux shells qui sont déjà disponibles sur Amiga?

DG: Disons pour commencer que ce shell n'est pas révolutionnaire, en ce sens qu'il ne propose pas de nouveaux concepts ni une nouvelle approche dans le domaine des interpréteurs de commandes. Par contre les quelques personnes auxquelles je l'ai montré jusqu'à présent se sont toutes déclarées impressionnées par sa puissance : mon shell réunit des possibilités que l'on ne trouvait jamais ensemble jusqu'à présent. Il offre aussi des possibilités inédites, comme par exemple la possibilité, lorsque l'on lance un programme, de préciser directement sur la ligne de commande la priorité à laquelle il doit s'exécuter. Un point important également est la compatibilité presque totale avec les shells Commodore et ARP. La plupart des utilisateurs ne devraient pas mettre plus de cinq minutes pour installer mon shell sur leur Amiga.

SH: Maintenant que vous en avez terminé avec ce shell et ses commandes UNIX associées vous allez sûrement revenir à une programmation plus classique pour l'Amiga, non?

DG: A vrai dire je ne sais pas trop. Je pense d'abord adapter mes différents programmes au système 2.0. Ensuite je verrai en fonction de mes besoins et de mes idées.

SH: Vos programmes APrf et ADoc ainsi que votre Shell fonctionnent parfaitement sous système 2.0. Mais je comprends que vous ayez envie d'étudier le nouveau système et de reprogrammer vos utilitaires afin de pouvoir exploiter les nouvelles possibilités qu'offrent les Roms 2.0. A ce propos ne craignez-vous pas que les remises à jour des Amiga 1.3 vers 2.0 soient très lentes car elles nécessitent de démonter entièrement la machine et seront donc plutôt réservées à une très faible minorité d'entre nous? Certains n'auront d'ailleurs d'autre solution que de changer leur Amiga pour en acheter un neuf! Ne trouvez-vous pas cela un peu dommage?

DG: C'est vrai, mais je pense qu'il ne faut pas hésiter: le système 2.0 est vraiment un gros progrès. De plus c'est l'avenir, et à mon avis on verra de plus en plus de programmes ne sortir qu'en version 2.0.

SH: Vous programmez bien sûr en C et peut-être aussi en assembleur. N'avez vous jamais été tenté par d'autres langages disponibles sur Amiga? Par exemple que pensez-vous de l'arrivée fulgurante du langage AMOS? En tout cas, le C est beaucoup plus universel, n'est ce pas?

DG: Pour l'instant je ne travaille effectivement qu'en C. Je fais encore de l'assembleur de temps en temps, pour garder la forme si j'ose dire. Pendant mes études j'ai programmé en Pascal, en Cobol, en Fortran, en LISP, et j'ai bien sûr fait du BASIC. Pour moi le C reste le meilleur langage, car il combine à la fois la puissance de l'assembleur et la souplesse d'un langage de haut niveau. Le Pascal (ou le Modula II, qui lui ressemble assez) sont trop limités et trop "lourds" à mon avis. Je ne connais AMOS que par ce que j'en ai lu dans différentes revues. Il me paraît excellent dans sa catégorie (celle des "Super BASIC"), mais ça m'étonnerait qu'il remplace ou surpasse un jour le C. Le C garde quand même l'avantage d'une très grande portabilité.

SH: L'informatique devenant de plus en plus puissante, ne croyez-vous pas qu'elle va finir par se tuer elle même, c'est-à-dire que les ordinateurs en devenant de plus en plus sophistiqués seront dans une dizaine d'années capables de reconnaître parfaitement la parole, et le langage de programmation qu'ils connaitront le mieux sera tout simplement notre dictionnaire Français! Au siècle prochain, fini donc le C et tous les autres langages disponibles aujourd'hui! N'avez-vous pas cette impression?

DG: Certainement pas, quelle horreur! S'il ne reste qu'une personne au monde à utiliser des langages de programmation classiques ce sera moi! Au cours de mes études j'ai souvent rencontré des gens qui ne juraient que par l'intelligence artificielle ou par des langages de pro-

grammation comme le LISP ou PROLOG, mais entre nous je vois mal un pilote de périphérique écrit avec de tels langages. Je le répète, la grande force du C est de convenir à la fois aux applications de bas niveau et de haut niveau.

SH: Le progrès est le progrès et je suis convaincu que beaucoup de choses nous étonneront dans quelques dizaines d'années! Mais je ne voulais pas non plus contester la grande force du C! C'est aussi le langage que je préfère car il permet parfaitement l'accès à toutes les bibliothèques et structures de la Rom Amiga. En C on peut réaliser beaucoup de choses impossibles avec d'autres langages comme ces BASICs qui sont à la mode actuellement! En fait, je suis même farouchement contre tous ces langages plus ou moins dérivés du BASIC car ils sont loin de permettre toutes les libertés que permet le C. Ne pensez-vous pas que ceux qui vantent les mérites de ces langages dérivés du BASIC n'ont en fait jamais su (ou voulu) programmer sérieusement leur Amiga avec toutes ses belles structures qui l'habitent et qui sont pourtant si passionnantes à étudier?

DG: Ces langages sont surtout intéressants pour les débutants. Cela dit, ils ne permettront jamais de faire des programmes aussi "proprement" qu'en C : On n'imagine pas un second "Excellence!" écrit en GFA-Basic ou en AMOS...

SH: Savez vous que certains revendeurs Amiga en France n'hésitent pas à contacter les auteurs du Domaine Public Français afin que leurs logiciels quittent le DP pour être commercialisés. N'avez - vous jamais été contacté et résisterez-vous à cette tentation qui risque d'anéantir le peu du Domaine Public véritablement Français?

DG: Je n'ai pas été contacté par de telles personnes, et de toutes façons je refuserais sans aucun doute. Je programme pour mon plaisir et dans l'espoir d'être utile aux autres utilisateurs d'Amiga, non pour de l'argent.

(**Ed:** Et puis, si je peux ajouter un mot, je trouve cela plutôt sympathique que les revendeurs invitent les auteurs de DP de devenir pro. Le commerce, ce n'est pas un crime! Si le commerce n'existait pas, l'Amiga n'existerait pas. Les deux mondes, DP et commerce, ne sont pas en concurrence, mais se complétent)

SH: Comment réagiriez-vous si un jour vous voyiez vos programmes distribués sur des disquettes presques vides, ou encore entre des démos pornographiques?

DG: Cela vous semblera peut-être bizarre mais je me moque un peu de ce qu'il advient de mes programmes. Tout ce qui compte c'est que j'ai eu du plaisir à les réaliser, que je puisse en être fier, et que le plus de gens possible puissent les utiliser.

SH: Ne trouvez vous pas regrettable que les journaux Amiga Français préfèrent parler ou interviewer des auteurs étrangers plutôt que de s'occuper de ceux qui existent chez nous?

DG: Honnêtement je n'ai pas vu beaucoup d'interviews d'auteurs étrangers dans les journaux que je lis.

Cela dit, vu l'écrasante infériorité numérique des programmeurs français, cela ne m'étonne pas qu'on en parle peu, même si un coup de pouce de temps en temps ne ferait pas de mal. Au contraire, je crois qu'il faut rendre hommage à un journal comme Amiga-News, qui consacre régulièrement un article aux DP français.

SH: Oui, remercions Amiga-News qui accepte de parler de temps en temps du DP Français et de leurs auteurs. Cependant (et cela est valable pour tous les journaux Amiga Français) les pages réservées aux DP internationaux sont beaucoup trop importantes. Ces journaux en viennent même à faire des tests complets de logiciels DP! Ne trouvez-vous pas que c'est plutôt un non-sens que de faire systématiquement des tests détaillés de logiciels DP, et que les pages étant limitées, ceux-ci se font alors forcément au détriment des logiciels commerciaux?

DG: Effectivement, je crois que le "devoir" des journaux Amiga est plus de parler des logiciels commerciaux. Peut-être que grâce à cela on ne considèrera plus l'Amiga seulement comme une console de jeux.

SH: Si les utilisateurs étaient plus correctement informés il y aurait sûrement beaucoup moins de piratage, non?

DG: Sûrement. Les éditeurs devraient eux aussi faire un effort. Quand on voit les nullités qui sortent parfois, on a du mal à y croire. Je pense que le milieu de la micro-informatique manque encore de maturité. Heureusement sur Amiga il y a un dynamisme formidable dans le domaine public, ce qui permet de combler certains manques.

SH: Pensez-vous que c'est pareil dans les autres pays? Etes-vous par exemple abonné à des journaux Amiga étrangers?

DG: J'ai eu l'occasion de voir quelques numéros de "Amiga Magazine" (Allemagne) et "Amiga Computing" (Royaume-Uni). Le problème est que, pour arriver à vendre suffisement, les journaux sont plutôt axés vers l'utilisateur "de base" plutôt que vers le programmeur.

SH: Un autre facteur qui fait qu'il n'y a que peu de programmeurs Amiga en France est peut-être aussi dû au manque de documentations en français et que COMMODORE France n'a pas l'air de beaucoup se soucier de la chose. Par exemple avec mes traducteurs nous avions la possibilité de poursuivre la traduction des Rom Kernal Reference Manual mais COMMODORE France n'a pas l'air de vouloir nous en donner l'autorisation!

Ne trouvez-vous pas déplorable que COMMODORE France soit contre de telles traductions qui pourraient pourtant encourager beaucoup plus d'utilisateurs français à programmer leur Amiga et donc éviter que ce dernier ne reste qu'une console de jeu puisque c'est effectivement un domaine où il n'y a pas besoin du tout de connaître l'Anglais!?

DG: Sûrement, mais il faudrait également que l'Amiga s'impose d'avantage dans le milieu universitaire: si Commodore faisait par exemple 30% ou 50% (et surtout le disait haut et fort!) de réduction aux étudiants en informatique, je crois que cela changerait pas mal de choses. Pour peu qu'à ce moment effectivement le support aux programmeurs soit de meilleure qualité, on pourrait assister à une explosion de logiciels de très bonne qualité.

SH: Vous m'avez dit un jour avoir un peu étudié les nouveautés du système 2.0, notamment les nouvelles fonctions des bibliothèques. Est-ce que vous ne craignez pas que ce système 2.0 soit plus difficile à programmer et risque de décourager encore plus les débutants?

DG: Ma première impression est que cela ne sera pas plus difficile qu'avec le système 1.3. Au contraire, le fait qu'on trouve par exemple toutes les fonctions pour accéder aux fichiers au format IFF, ou pour faire une requête de fichier, ne peut que me réjouir: c'est toujours ça de moins à faire pour le programmeur.

SH: C'est effectivement le bon côté des choses pour tous les programmeurs, surtout qu'actuellement les auteurs de DP internationaux ont la fâcheuse habitude de créer à chaque fois leurs propres bibliothèques externes, si bien que par exemple mon répertoire LIBS: en contient plus d'une quarantaine! A ce rythme là où va-t-on surtout pour ceux qui n'ont pas de disque dur! Que pensez-vous de cette profusion de libraries externes et croyez-vous que le nouveau système 2.0 pourra limiter cette véritable manie des programmeurs à créer pour chaque nouvel utilitaire une bibliothèque de plus? Je sais que vous ne faites pas cela.

DG: Je suis du même avis que vous à propos de cette profusion de libraries. Si l'existence de certaines libraries (comme arp.library par exemple) est parfaitement justifiée, il est vrai que trop c'est trop, surtout pour ceux qui n'ont pas de disque dur et ont les pires problèmes de place sur leurs disquettes. Je crois que les nouvelles libraries du système 2.0 vont sûrement réduire cet excès. Pour ne prendre qu'un

exemple, la nouvelle "dos.library" comporte quatre ou cinq fois plus de fonctions que celle du système 1.3 et a intégré pratiquement toutes les fonctions de "arp.library". Cela ne marchera que si les auteurs ont le courage de modifier leurs programmes pour profiter du nouveau système.

SH: Est-ce que, comme beaucoup de personnes que je connais, vous comptez échanger votre Amiga pour un nouveau ayant le système 2.0?

DG: Je compte effectivement passer au 2.0 très rapidement, avec l'achat d'un Amiga 3000.

SH: L'Amiga 3000 c'est surtout pour ceux qui ont besoin d'une plus grande puissance de calcul, pour de la PAO par exemple, ou du graphisme 3D tel que le RayTracing. Etes vous sûr que l'Amiga 3000 puisse apporter quelque chose de plus à un programmeur comme vous, surtout que vous n'avez pas l'intention de vous mettre à la PAO ou aux calculs graphiques intensifs? Donnez-nous un peu votre opinion sur la gamme Amiga actuellement disponible.

DG: Si je pense acquérir un Amiga 3000 c'est à la fois pour pouvoir profiter du nouveau système 2.0, pour disposer d'un plus grand confort d'utilisation, et pour avoir une machine plus professionnelle que l'Amiga 500 que je possède actuellement. Je ne pense pas que, pour un programmeur, le gain de vitesse apporté par un 68030 soit superflu, loin de là! Concernant la gamme Amiga, je pense que l'Amiga 500+ est destiné à remplacer rapidement l'Amiga 500 comme modèle d'entrée de gamme. L'écart de prix est ridicule comparé à la différence apportée par le système 2.0 et les nouveaux chips. L'Amiga 2000 devrait survivre assez longtemps, si le kit de mise à niveau n'est pas trop cher et si Commodore ne le remplace pas par un autre modèle milieu de gamme. L'Amiga 3000 est pour l'instant le meilleur modèle au niveau des performances, mais je pense que son prix est trop élevé pour lui permettre de s'imposer largement.

SH: Parlons maintenant des virus. Ne trouvez-vous pas que dans la presse Amiga, les virus sont annoncés comme une véritable paranoïa? Cela fait peur aux gens, et nuit un peu à l'image de l'Amiga. D'ailleurs nombreuses sont les personnes qui m'écrivent et qui sont complètement effrayées rien qu'à l'idée d'avoir un virus dans leur Amiga alors qu'en travaillant proprement il n'y a vraiment pas lieu de s'inquiéter! Par exemple en tant que distributeur de DP, j'ai des milliers de disquettes et je n'ai moi-même jamais été victime d'aucun virus.

Ne trouvez-vous pas que les journaux Amiga exagèrent beaucoup à propos de ces soi-disant virus?

DG: Je pense que oui. Pour ma part, en deux ans et demi je n'ai eu affaire qu'à trois virus (dont un "Lamer" très récemment), qui ne m'ont jamais causé de gros problèmes. Il suffit de prendre des précautions élémentaires (sauvegardes régulières, examen systématique de toute nouvelle disquette par un anti-virus) pour être tranquille.

SH: Pour conclure, quel avenir voyez-vous pour l'Amiga en France et dans le monde? Pensez-vous qu'en France la progression va être de plus en plus marquée? Vous qui connaissez de nombreuses machines qu'avez-vous à dire à ceux qui n'ont pas encore d'ordinateurs chez eux, qui hésitent et ne savent pas encore quelle machine choisir entre, par exemple, un Amiga, un PC, ou un Macintosh? Je sais que ces personnes sont nombreuses, c'est pourquoi il serait bon de conclure en faisant un point là-dessus.

DG: J'espère sincèrement que l'Amiga sera reconnu un jour, en France et ailleurs, comme un véritable ordinateur professionnel (je parle ici de l'Amiga 3000) et non pas seulement comme une console de jeux. L'Amiga a encore des progrès à faire c'est certain, mais Commodore est sur la bonne voie. Espérons que les éditeurs de logiciels suivront...

Il est temps que les gens réalisent que Commodore a vendu trois millions d'Amiga, et que le nouveau système offre un environnement plus que valable. Il est temps aussi que les gens se rendent compte que les PC sont la plus grosse escroquerie de la micro-informatique: tout le monde ne jure que par eux alors que franchement il n'y a pas de quoi s'extasier! Que penser en 1992 d'un système d'exploitation qui limi te les noms de fichiers à huit plus trois caractères?

Et dont le langage de commande est rudimentaire au point que pour effa cer deux fichiers il faut taper deux commandes "del"?

Certains ont critiqué (avec raison) l'aspect des premiers programmes sur Amiga, mais que dire de ceux sur PC? Je ne citerai que Word, le meilleur traitement de texte parait-il, mais qui a toujours la même interface au Multiplan qui date de 10 ans! A ceux qui me répondront que les choses vont changer avec OS/2 et/ou Windows 3 (qui commencent à peine à intégrer des choses qu'offre l'Amiga depuis 1985!) je réponds d'accord mais à quel prix? Un 386, 4 Mo de mémoire et 50 Mo de disque dur y suffisent à peine!

(**Ed:** Le matériel de base est moins cher que le matériel Amiga, et moins performant en vidéo et son, mais les logiciels sont souvent trois fois plus chers)

Dernier point à propos du monde PC: un des soi-disant critères en leur faveur est qu'en achetant un PC on est sûr de ne pas avoir de problèmes. Là encore il n'en est rien! Je peux vous citer trois cas que j'ai constatés moi-même, en un an, où il y a eu les pires problèmes avec des compatibles PC (qui n'étaient pourtant pas d'une sous-marque taïwanaise!). Par exemple une station CAO avec carte graphique, coprocesseur mathématique, et gros disque dur (ajoutez AutoCad, et vous obtenez une facture de plus de 60.000 FF!) qui plantait aléatoirement et inexplicablement, et est ainsi restée inutilisable pendant trois mois. Et je passe sur les heures nécessaires pour installer correctement la moindre configuration un peu spéciale, sans conflits entre les cartes et/ou les drivers.

Le Shell de Denis ainsi que ses commandes Unix se trouvent sur le disque *UNIX#1* de Serge Hammouche. La dernière version de APrf (utilitaire d'impression) se trouve en compilation avec d'autres utilitaires pour imprimantes (tous traduits en français) sur le disque *Utils#6* (40FF). Cette nouvelle version (V5.0) de APrf permet, entre autres, le multi-colonnage et des menus reconfigurables. La dernière version de ADoc se trouve sur le troisième volume de la traduction du C-Manual2.0 décrit dans AmigaNews de Janvier 92. *(Serge Hammouche, 3 Rue Anatole France 13220 Chateauneuf les Martigues. Catalogue complet disponible contre un timbre de 4FF*

Ce mois ci c'est le pied ! Ou comment avancer pas à pas

Tiens du courrier dans ma boîte à lettres, une lettre d'AmigaNews me demandant un article sur les moteurs pas à pas ! Je n'y aurais pas pensé moi-même à ces petites bêtes qui m'évitent de prendre ma plume.

En effet votre imprimante, votre plotter (pour les plus riches), même vos lecteurs de disques divers (ce n'est plus la saison) se servent de ces petits moteurs très précis et facilement interfaçables avec les circuits intégrés disponibles.

Tout d'abord c'est quoi un moteur "pas à pas"

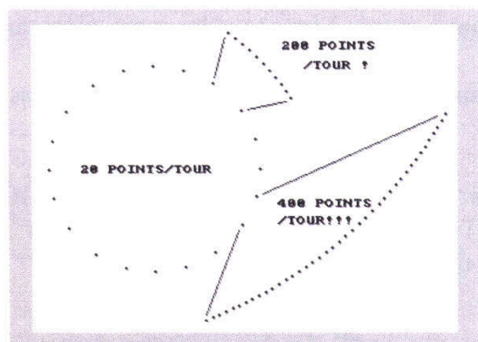
C'est un moteur qui peut tourner d'un certain angle, à une certaine vitesse (je ne me mouille pas trop là). Prenez un moteur à courant continu tout à fait standard vous l'alimentez et que ce produit-il ? Il tourne tout bêtement (c'est déjà bien), mais impossible de contrôler l'endroit où il va s'arrêter ! (imaginez ce même moteur dans votre lecteur de disque, adieu la tête de lecture...).

Entièrement contrôlable

Le moteur pas à pas lui sait s'arrêter où on lui commande de le faire Mieux on peut faire tourner son axe d'un certain angle, dans un sens ou dans l'autre (on n'arrête plus le progrès, mais le moteur si), et même à la vitesse que l'on souhaite. Autre avantage: le moteur arrêté peut avoir son axe freiné ou libre, selon nos désirs !

Un moteur *"pas à pas"* à 4 ou 6 fils de connecions, ne reçoit pas une tension continue, mais un ensemble de signaux rectangulaires qui déterminent le sens de la rotation, la vitesse et le nombre de pas (ou de 1/2 pas) à effectuer.

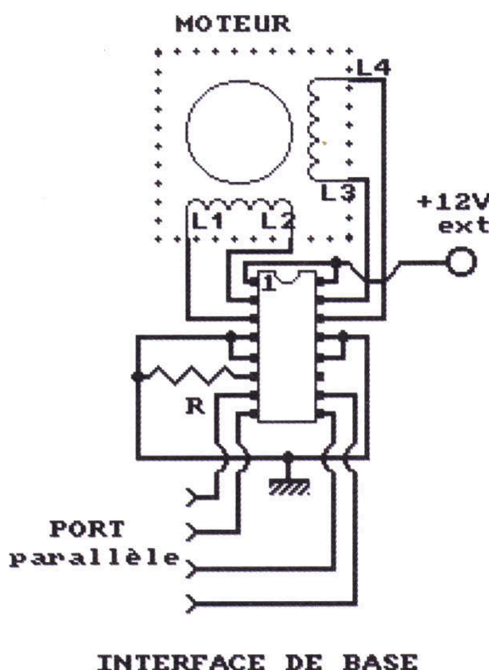
A partir de ce constat on pourrait penser qu'il suffit de relier des transistors en interface, et que partant de 4 ou 6 connections sur le port parallèle, il suffit de programmer en connaissance de cause ou de réaliser avec des portes logiques une gestion de ces signaux. C'est ce qui ce faisait il y a quelques années. Actuellement il existe des circuits intégrés qui optimisent très bien les commandes des moteurs *"pas à pas"*.



Bonjour ma puce !

Il existe quelques circuits intégrés spécialisés dans la commande des moteurs *"pas à pas"*: SAA1027, ULN2004, MC1379, etc...

Pour ma part le MC1379 me paraît être un des plus souples à mettre en oeuvre. Nous allons donc voir comment nous en servir à partir du port parallèle. Tout d'abord un petit tour des broches qui commandent toute la logique:



INTERFACE DE BASE

- Broche N°7 (CLK), une entrée d'horloge, c'est avec la fréquence de cette horloge que l'on règle la vitesse de pas en pas, (maximum 50 Khz)
- Broche N°8 (OIC), entrée qui ne sert qu'en mode 1/2 pas (oui c'est possible!).
- Broche N°9 (F/H), entrée de commande pour les modes pas entiers ou 1/2 pas.
- Broche N°10 (CW/CCW), entrée qui détermine le sens de rotation.
- Broche N°6 (BAIS/SET), entrée servant à définir le courant de sortie (il est plus judicieux de commander ces bobinages en courant qu'en tension).
- Broches N°1 et 16, alimentation du circuit et du moteur *"pas à pas"*.
- Broches N°2-3-14 et 15 (L2-L1-L4 et L3), sorties vers le moteur *"pas à pas"*
- Broches N°4-5-12 et 13 (GND), masse de référence du circuit.
- Broche N°11 (PHASE A), permet l'envoi d'un signal synchronisé sur la 1ère phase de commande du moteur. Ouf ! Un petit verre pour faire passer tout cela !

Le schéma

Allons directement voir le schéma pour juger de la simplicité de mise en oeuvre de cette interface. Il n'y a pas plus simple !

Vous pourrez ajouter si vous le voulez une commande annexe et une LED qui indiquera que le circuit commande le moteur (voir annexes au schéma).

Les broches 4-5-12-13 seront reliées à la masse du port parallèle et à la masse (0V) d'une alimentation externe de 12 V continus. Les broches 7-8-9-10 chacune à une sortie du même port.

Les broches 1 et 16 au +12 V de l'alimentation externe (pas celle de l'Amiga, merci pour lui !) et c'est tout pour le moment.

Les commandes par le port parallèle sont très simples:

- Broche N°10 à 1 on tourne dans un sens, à 0 dans l'autre sens...?
- Broche N°9 à 1 on avance d'un pas, à 0 d'un 1/2 pas.
- Broche N°7, là on complique, les autres broches restant dans leur état respectif. Chaque fois que le signal passe sur cette broche de 0 à 1, le moteur avance d'un pas ou d'un 1/2 pas suivant l'état de la broche N°9.
- Enfin la broche N°8, pour les vitesses d'horloges rapides (Broche N°7) on peut la mettre à 1, et pour les vitesses lentes à 0, et uniquement en mode 1/2 pas.

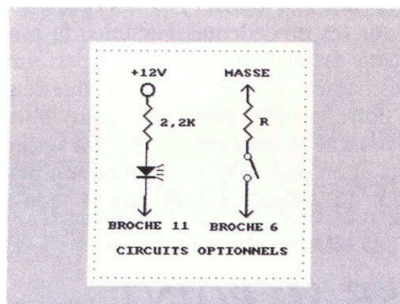
Voilà vous pouvez commencer à construire votre robot ou votre appareil à faire défiler les partitions en listing couplé à votre prise MIDI, pourquoi pas !

NB: Vous pourrez vous procurez un moteur pas à pas ou un kit d'initiation

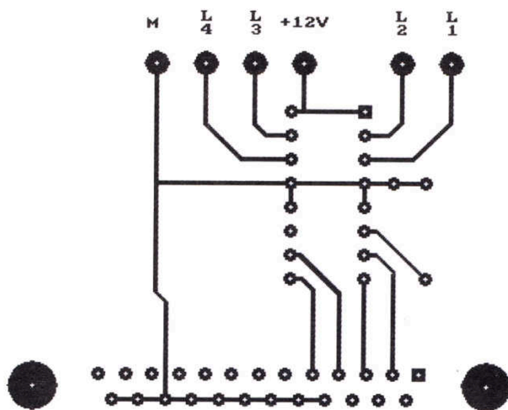
(pour ceux qui ne voudraient pas connecter l'Amiga) chez Decock. Voir nomenclature.

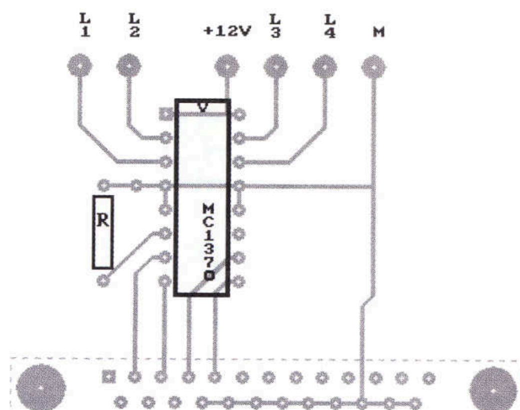
Comme je l'explique dans mon article D.P.H, je ne fournirai aucun programme pour la mise en fonction de cette interface, mais cela me paraît assez simple à réaliser.

Si vous avez des questions au moment où vous lisez ces lignes, les doigts de pieds dans l'eau et le bob sur la tête, je serais disponible tous les jours sur minitel soit en dialogue direct, soit en laissant un message sur ma Boîte A Lettres '**MANGO**', pour cela il suffit de composer le *3615 'AMITIE 24'*, où un club



'D.P.H Amiga sera ouvert aux concepteurs D.P.H, (demandez moi le code). Une bourse du D.P.H, sera créée si les besoins l'exigent, et si vous avez un Minitel 2 ou 12, vous trouverez vers la fin de l'année des petits schémas dans une résolution





Exemple de circuit imprimé

acceptable sur votre Minitel, (enfin), et peut-être quelques logiciels en téléchargement pour les faire fonctionner !

Le moteur qui fonctionne avec cette interface à une résolution de 200 pas/tour.

Soit 200 fois 0/1 sur la broche N°7 pour 1 tour en mode normal, et 400 en mode 1/2 pas.

Mango

Nomenclature:

1	Moteur	type:SPH-42N-12W	Réf:377040	59,00 F	Decock
1	Circuit intégré	type:MC3479P		77,50 F	ICS
R 1	Résistance	1/2 W 47 Kohms	Réf:322365	2,50 F	Decock (5 pièces)
Options:					
1	Résistance	1/2 W 2, 2 Kohms	Réf:322348	2,50 F	Decock (5 pièces)
1	Diode LED	CQY95	Réf:220016	0,80 F	Decock
1	Interrupteur simple		Réf:331610	7,00 F	Decock
Kit d'initiation			Réf:377521	189, 00 F	Decock

Decock VPC: 4, rue Colbert 59800 Lille tèl:20-57-76-34.
ICS VPC: 84, rue d'Illier 45000 Orléans tèl:38-62-27-05.

CREER UNE APPLICATION EN PSEUDO-BASIC

Amos 1.34 F et GFA 3.52F

En GFA, la grande saga montrant ses parties cachées continue avec aujourd'hui la partie Logo. En Amos, nous poursuivons l'initiation à la programmation avec la mise en évidence des différents types de variables puis nous ferons une chose paraît-il impossible en Amos.

Tout d'abord, avant d'entamer la suite de l'analyse, voici quelques informations réjouissantes.

GFA 950 000 LETTRES/MINUTE BIENTOT DEPASSE

Vous vous rappelez sans doute du code du mois dernier: voici les erreurs qu'il fallait trouver dans la partie GFA. Et c'était encore sa faute: pauvre Super OctetoPhage.

- Code C: ce qui suit #define doit figurer sur une seule ligne ou alors il faut ajouter des anti-slashs à cause de certains compilateurs C.

- Code GFA: ~ClipBlit(...) est bien sûr précédé de **' pour le mettre en remarque et il faut lire 38 micro**secondes par lettre, 38 millionièmes de seconde. Pareil pour tick%. Cela donne 17000 lettres par seconde ou 10 pages à la seconde. C'est à dire que GFA est de loin le langage structuré le plus rapide du moment. A notre grande surprise, l'exécutable GFA produit est si optimisé qu'on ne peut pratiquement plus le modifier sous assembleur Devpac 3.0. En fait, Annabella IX vous montrera que seuls les SELECT CASE, FOR NEXT, IF ENDIF et quelques fonctions générales peuvent gagner en rapidité. Cependant, un code source GFA de 20 K aura 200 K en source assembleur équivalent, avant que la compilation n'amène des tailles plus raisonnables. Et en aparté: fort de son succès dans de nombreux pays, GFA, le super langage hybride, vient de sortir la version 3.53 encore plus optimisée.

AMOS PRO EN RETARD

Ce n'est pas la faute à Super OctetoPhage. *AMOS 2.0* s'appellera *AMOS PRO* et sa sortie sera retardée pour la fin de l'année car la famille de *François Lionet* s'agrandit avec la naissance prévue du petit *Christophe* vers le 15 mai. *Karine*, nous te souhaitons aussi les plus grandes joies mais ne nous accapare pas trop *François* pour qu'il puisse terminer la version *PRO* qui apparaît d'ors et déjà comme une considérable amélioration de *Amos 1.30*: éditeur avec menu déroulant, gestion à la façon de Cygnus Editor, programme source lançable à partir du menu,... et *Amos Pro* se rapproche maintenant de la vitesse du C.

ARTIODACTYL BLOCKEDITOR (A.B.E.) Version 1.05

Grâce à votre soutien sur les précédentes versions, la mise à jour de cet éditeur de disquette est disponible avec des performances encore plus enthousiasmantes que les versions antérieures. Nous n'allons pas faire notre propre pub mais cette version déclasse définitivement de nombreux concurrents grâce à ses nombreux et nouveaux concepts et en plus elle travaille en multitâche et en 8 couleurs au lieu du monotâche et des 4 couleurs habituelles.

LA MISE AU POINT DES PROCEDURES

Une procédure est la suite de toutes les actions ayant pour but de réaliser une fonction minime. La procédure doit donc indiquer:

- La source du travail. Quels sont les postes de travail manuels, assistés, ou automatiques qui participeront à l'action? Quel est le personnel concerné? Faut-il prévoir des extensions, par exemple une petite souris devant le téléphone? *(Note de Super OctetoPhage: Oh oui!)*. Non pas cette souris là, une entreprise est une organisation sérieuse. Non mais !

- Les actions réalisés.

- L'ordre de déroulement des actions. Ainsi, le schéma des processus va infléchir les choix d'organisation et de technique pour amener un découpage en différentes phases. Nous aurons alors un schéma de procédure.

A - LES PHASES

Une phase est l'ensemble des opérations correspondant à une partie des fonctions réalisées par le processus. Le découpage tient compte de:

- l'unité de temps. Les actions se succèdent dans le temps. Ainsi dans un jeu vidéo, le missile n'explose qu'après avoir touché la cible.

- l'unité de lieu. Tout se déroule dans le même bureau de l'entreprise ou, pour un jeu vidéo, toute la procédure fait appel au même périphérique.

B - LA CONSTRUCTION DU SCHEMA DE PROCEDURE

Le modèle conceptuel de traitement *(AmigaNews 42)* nous avait permis de créer les enchaînements prévus dans le schéma de processus. Nous articulons maintenant les différentes phases sur les différents postes de travail: c'est la construction du schéma de procédure. Attention, l'objet de ce schéma est d'indiquer dans quel cadre de l'organisation s'insère l'exécution de chaque traitement. Il est donc souhaitable de résumer chaque action par une étiquette sommaire puis de n'indiquer dans le schéma que le nom de cette étiquette.

En conclusion, ce **modèle organisationnel** des traitements constitue une étape particulièrement importante dans la conception du projet informatique. Pour les futurs utilisateurs du produit, ce modèle doit constituer la description significative de la solution

retenue. Il précise les limites exactes du produit. Il est ainsi primordial d'obtenir ici l'**accord explicite des responsables**.

Le mois prochain, la construction de la logique de la solution informatique.

CONFIDENTIELS

Atari lancera deux nouvelles machines pour essayer de contrer l'offensive de Commodore: après le *A600*, les ingénieurs de Commodore annoncent encore un nouveau projet. La valeur boursière Commodore était en mars le titre étranger le plus coté en terme de bénéfices escomptés. *Amiga* est présenté dans les milieux d'affaire comme étant un compatible IBM PC. *Mustang 1820* sera peut-être un nouveau disque dur de 3,5 cm de diamètre. 28760 informaticiens se sont inscrit à l'ANPE en 1991.

ARE YOU UNO CODO FRANZOSE?

Etes-vous un codeur francophone?

Le courrier reçu la première semaine de parution *d'AmigaNews 45* en réponse à cette question semble indiquer que les acheteurs *d'AmigaNews* comprennent les langues étrangères. Les éditeurs francophones n'ont donc plus aucune raison d'être en retard de 1 à 2 ans dans la diffusion des nouveaux logiciels étrangers. D'accord ou pas d'accord, écrivez moi directement à *Clermont-Ferrand* pour faire bouger les choses.

ANNABELLA GFA , 30 FF par numéro + frais de gestion.
I : Etude préalable/Menu WB
II : Existant (1)-Gestion de Fichiers,
III : Existant (2)-Format MFM
IV : Avant-Projet (1)-Tests conditionnels
V : Avant-Projet (2)-Format Images I.F.F.
VI : Avant-Projet (3)-DMA COPPER
VII : Avant-Projet (4)-BLITTER-Modes Ecrans
VIII: Projet (1)-Traitement de texte
IX : Projet (2/3)-La compilation

JENNIFER AMOS, 30 FF par numéro + frais de gestion.
0-Mise à jour 1.34 fr (ajouter votre copie + facture)
I-DMA COPPER, II-BLITTER
CONSULTATION GFA-AMOS,
Disquette + enveloppe timbrée 4FF + chèque de soutien.
FRAIS DE GESTION PAR ENVOI,
- 15FF par envoi (pour toute la commande)
- ou enveloppe timbrée 6,20 FF et suffisamment de disquettes.
Annabella ou Jennifer Suisse: mandat postal14 FS port compris + enveloppe antistatique.
Pierre Philippe Launay - Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F 63000 CLERMONT-FERRAND

PARTIE AMOS QUESTION DE STYLE

La documentation d'un programme ne consiste pas seulement à lui ajouter des commentaires. Que fait par exemple ce codage?

```
Input A,B
Cls
Text 10,10,B/A*0.9
```

Gasp alors ! Mais heureusement Super OctetoPhage, le Grand Créateur de ce code *arcadien*, sait ce qu'il a fait et sait ce qu'il recherche. Par chance, il a aussi le génie de pouvoir lire les 2000 lignes d'un tel charabia. Mais que dire quand ses programmes commencent à s'accumuler? Que dire quand apparaît un résultat imprévu: où sera alors située l'erreur? En vérité, je soupçonne même Super OctetoPhage d'y perdre son latin. Alors voici les solutions.

Il faut tout d'abord expliciter les variables. Les variables sont la base réelle des cauchemards du non mathématicien. En informatique, nous savons que c'est tout simplement un moyen commode de garder une valeur en lui donnant un nom. LONGUEUR et DUREE sont ainsi des variables où, pur hasard, j'ai décidé d'y stocker une longueur et une durée saisie à la volée avec Input:

```
Input "Longueur galactique (Yard)",LONGUEUR
Input "Temps Total",DUREE
Cls
Text 10,10,"Chronomètre",DUREE/LONGUEUR*0.9
```

On comprend déjà mieux l'attraction de *l'Amiga* sur le psychisme de *Super OctetoPhage* sans avoir mis une ligne de remarque. Mais voilà, par décret royal du Board of Directors, on nous demande d'avantage de précision sur les constantes. Faudra-t'il scruter les 4000 lignes du nouveau code pour déceler partout où sera écrit la fameuse constante? Non. Il suffit seulement fixer les constantes en début de codage et de structurer:

```
Rem ---CONSTANTES-------
YARD=0.914
Rem ---TEMPS UNITAIRE---
Input "Longueur galactique (Yard)",LONGUEUR
Input "Temps Total",DUREE
Cls
Text 10,10,"Chronomètre",DUREE/LONGUEUR*YARD
```

Les variables sont bien sûr les valeurs qui dépendent d'un calcul ou d'une saisie comme ici LONGUEUR et DUREE et qui sont stockées en vue d'une réutilisation. Le calcul DUREE/ LONGUEUR*YARD n'est pas stocké et n'est donc pas une variable ; si on avait écrit CHRONO=DUREE/LONGUEUR*YARD, CHRONO aurait été une variable: il stockait le résultat d'un calcul. Rappelons encore qu'une constante est une variable qui doit en principe rester... fixe tout au long du codage. Voilà, on peut enfin arriver à l'intérêt véritable de ce chapitre: une variable est stockée quelque part en mémoire et prend donc de la place à la différence d'un simple calcul. Ainsi, cela va allonger le code produit. Oui mais elles évitent aussi les calculs répétitifs et elle permettent une plus grande clarté du fichier source (un source est le codage écrit grâce à l'éditeur; ici *Amos1.32F* ailleurs *GFA3.53F.* On compile ensuite ce source pour le rendre plus rapide et indépendant de l'éditeur. Remarque en passant, source est masculin en informatique tout comme "*une belle* cage" le devient à la campagne; le bocage quoi!).

Beaucoup plus intéressant pour nous: on peut utiliser jusqu'à 7 lettres pour écrire le nom des variables. Dépasser les 7 lettres allongera inutilement le code compilé **ou** risque de poser des problèmes de conversion quand nous convertirons notre code sur une *Calculatrice Programmable* telle que l'excellente *Atari* ou la regrettée *PC (Note de Super OctetoPhage: PC=Calculateur Personnel. Non mais !).*

Puis le code commence à s'étoffer et on ne pourra plus prévoir toutes les erreurs car elles atteindront un niveau mercuriel. Il faudra alors payer la note et le temps passé au codage. Voici donc comment afficher les messages d'erreurs sous *Amos.*

```
'*****************************************************
'* Affichage des erreurs AMOS                         *
'* CODAGE  Pierre Philippe Launay                     *
'* Copyright © Janvier 1992 Jennifer 2 code 0/11      *
'*****************************************************
' Pour ne pas alourdir le code, nous présuposons le fichier
' d'environnement AMOS1_3.PAL.ENV
Set Buffer 20                 : Rem Environnement 10 KO + mid$ 10 KO
Screen Open 1,640,200,2,$8000 : Rem Ecran Haute résolution
Open In 1,"df0:AMOS_System/AMOS1_3_PAL.ENV"
ERREUR$=Input$(1,Lof(1))  : Rem Copie du fichier en ERREUR$
Close 1                   : Rem Fermeture de l'accès au fichier
NUMERO=-63                : Rem Première erreur de la liste d'erreur
Print "Liste des erreurs Amos 1.34"
Print                     : Rem Changer Print pour Lprint (imprimante)
Print "SOURIS GAUCHE          SOURIS DROITE"
Print "Commencer              Ralentir"
Repeat                    : Rem Répète la boucle Repeat Until
Until Mouse Click         : Rem Jusqu'au cliquetis
Print NUMERO,             : Rem Affiche le numéro d'erreur
DEBUT=Instr(ERREUR$,"Tampon de texte plein") : Rem Français
If DEBUT=0                : Rem Changez vite de version
  DEBUT=Instr(ERREUR$,"Out of buffer space")
End If                    : Rem Instr recherche la chaîne entre guillemets
X=DEBUT
Repeat
  SYMBOLE$=Mid$(ERREUR$,X,1) : Rem lecture lettre à lettre
  If(SYMBOLE$=Chr$(0)) or(SYMBOLE$=Chr$($FF))
    Inc NUMERO            : Rem Augmente NUMERO de 1
    Print                 : Rem Va a la ligne
    If Mouse Key=2        : Rem Si Souris droit alors
      Wait 10             : Rem Attend un petit peu
    End If                : Rem Fin du test If...End If
```

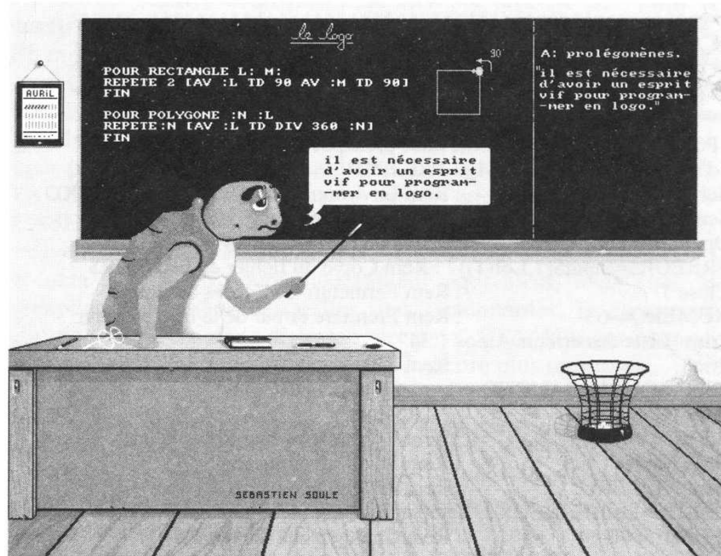
```
    Print NUMERO,           : Rem Affiche le numéro
    LONGUEUR=0              : Rem longueur de ligne à 0
  Else                      : Rem Si <>0 vide ou $FF fin
    Inc LONGUEUR            : Rem longueur augmente de 1
    If LONGUEUR>70          : Rem Si plus de 70 lettres
      LONGUEUR=0            : Rem Remise à 0 de longueur
      Print                 : Rem Va à la ligne
      Print "",             : Rem Suite message d'erreur
    End If                  : Rem Fin du test de longueur
    Print SYMBOLE$;         : Rem Affiche la lettre
  End If                    : Rem Fin du test de symbole$
  Inc X                     : Rem Lettre suivante
Until SYMBOLE$=Chr$(255)   : Rem 225=$FF
Print "© Copyright 1992  Pierre Philippe Launay"
While Mouse Key=1           : Rem Tant que Clic gauche
Wend                        : Rem Boucle sur While
Repeat                      : Rem Boucle Repeat à Until
Until Mouse Key=1           : Rem Jusqu'à Clic gauche
Screen Close 1              : Rem pour A500 Plus et A600
```

PARTIE GFA
GFA c'est le LOGO

Le *Logo* est un langage né en 1970 sous l'impulsion de *Papert* et *Minski* au *Massachusset Institute of Technology* pour concilier d'une part la théorie d'acquisition des connaissances prônée par *Piaget* et l'école *Genevoise* avec d'autre part la puissance informatique. Hélas, d'une philosophie très prometteuse, le langage ne tint pas ses promesses. C'est pourtant un langage issu du célèbre *LISP*. Comme lui, il est interprété, ce qui permet de tester immédiatement les commandes utilisées à la différence du C et de l'assembleur. De plus, plutôt que de suivre la logique fantasmagorique du *FORTRAN* ou d'utiliser des *GOTO*, il préfère la logique procédurale. C'est un langage évolué (250 commandes) et évolutif (on crée ses propres fonctions) et il connaît même la récursivité.

En réalité, *Logo* est la victime d'une mauvaise analyse. Tout d'abord, la célèbre tortue auquel il est assimilé l'a cantonné pour le grand public aux seuls applications éducatives de l'enseignement post-maternelle: il sait pourtant gérer les nombres et les chaînes de caractères. Ensuite, il partait du postulat qu'il suffisait de mettre une personne devant un ordinateur pour qu'elle se mette à créer (lire l'excellent article de *Monique Linard* de *l'Université Paris X* paru dans la *Revue de Psychologie. (Note de Super OctetoPhage: le niveau de cet article est un peu difficile mais ma foi fort instructif)*.

La philosophie du logo est basée sur la notion de micro-monde



et son nom nous vient du Grec *logos* signifiant "le cheminement de la pensée". Fort orienté sur la logique mathématique *descriptive*, Logo suppose un *univers* au départ très réduit. Cela répond à la théorie de Piaget sur l'évolution intellectuelle des jeunes enfants. Petit à petit, Bébé apprend la notion d'avant et d'arrière, de droite et de gauche et ainsi de suite. Plus il acquiert de notions et donc de connaissances, plus il devrait se servir de ses connaissances dans un cycle infini du savoir. A la fin, on arrive donc à Super OctetoPhage. Mais pourquoi me direz-vous, Bébé voudrait-il acquérir du savoir? Pour se faire plaisir. Et c'est là que l'analyse déraille. Vous aimez et j'aime le codage mais il est bien évidemment faux de croire qu'il en est ainsi pour tout le monde. Mais il y a pire. Le logo est lent. Il se déplace à la vitesse d'un escargot asthmatique au galop. De plus, ses commandes sont trop rudimentaires pour permettre un vrai développement logiciel. Sa conception n'a pas su évoluer depuis 1970. Impossible par exemple de gérer les bobs, les menus, le multitâche ou même un affichage rapide des fonctions de chaînes de caractères ou des principales fonctions mathématiques. Sa syntaxe est également fort compliquée et rappelle la notation polonaise inversée qu'adore aussi *GFA* mais sans s'y cantonner. Enfin, il plante très rapidement lors des appels récursifs.

Alors me direz vous que suis-je aller faire dans cette galère? Et bien *GFA* apporte une réponse fort élégante à tous les problèmes du logo. Toutes les fonctions du logo existent en *GFA* sauf 2. Mieux, la syntaxe est pratiquement identique: chaque terme du logo est traduit dans la langue du pays où il est diffusé. Ainsi, SOUND 880,2 en Grande-Bretagne deviendra SON 880,2 en Belgique ou en Suisse. Avantage ou inconvénient, *GFA* n'adapte pas les noms selon le pays de diffusion. Mais notons que *GFA* se rattrapera en généralisant aussi chaque fonction comme ici avec SOUND 880,2,14,2.

Rappelons que les vieux logos utilisaient encore la possibilité d'écrire plusieurs instructions par ligne mais il semblerait que cette hérésie soit en voie de disparition. Enfin, Logo n'utilise pas les parenthèses mais elles seront obligatoires en *GFA*.

GFA ne sait pas transformer rapidement une chaîne de caractères en liste. Je vous ai donc concocté une procédure liliste un petit peu modifiée pour ne pas s'enquiquiner avec les listes ou les matrices. La vraie fonction logo liliste prend chaque élément du texte que vous écrivez après LINE INPUT pour les écrire dans une matrice (revoir la fonction DIM) et Logo estime que chaque élément du texte est séparé par un espace. N'ayant pas écrit un vrai liliste, j'ai alors modifié premier et mpremier.

Deuxième limitation du GFA, il n'y est pas évident d'utiliser les *primitives* telle que le conçoit Logo. Logo appelle primitive les procédures et il est tout à fait concevable d'écrire en logo:

SI OU OU PROC? PREM :L PRIM? PREM :L NOMBRE? PREM :L [RENDS MP PREM :L FILTRE SP :L] [EC PREM :L RENDS FILTRE SP :L]

En GFA, on arriverait à faire un résultat assez similaire avec les routines de gestion des listes (AddHead, RemHead,...) mais je doute que cela soit plus clair que la logique suivie ici avec la série de IF...ENDIF.

Voilà, amusez vous bien et à bientôt. Essayer la phrase:"Super Octetophage **avance** de **100** pas quand on **tourne** en **rond** de **320**". Petit plus du codage sur Logo, 320 se rapporte à tourne et à rond.

APPEL A PROGRAMMEUR N°1

Mango, recherche des créateurs de logiciels pour le domaine public Hard. Les langages retenus sont soit éventuellement le C Dice, soit de préférence GFA 3.52F voir 3.53F. Me contacter à Clermont-Ferrand ou écrire à Amiganews qui lui transmettra.

APPEL A PROGRAMMEUR N°2

Enfin, comme les autres pays, la France va lancer sa collection GFA DP. Comment faire? Envoyez moi à Clermont-Ferrand vos codes GFA en laissant 150 Kilo-octets de disponible sur votre disquette (pour décrire la collection). Ils seront alors diffusée sans aucune espèce d'exclusivité par l'Association Attila. C'est à dire que vous les trouverez ensuite chez Bélier Production, Dom'Pub & Co Diffusion, Corsaire Production, Orion Diffusion, Load'N Enjoy (*charge et apprécie*), Free World (*monde libre*) et Only Way (*voie unique*). L'équipe d'Artiodactyl ne peut que se féliciter d'une telle initiative et nous comptons sur votre soutien pour envoyer un maximum de codes.

Pierre Philippe

```
' *****************************************************
' * LE PSEUDO-LOGO DU GFA                              *
' *                                                    *
' * GFA 3.52F  Pierre Philippe Launay                  *
' * SCENARIO   Cathy Lardy                             *
' * COPYRIGHT © Mars 1992 Annabella IX code N° 0/15    *
' * PEDAGOGUE  Michel Fervel, Chef de Projet de l'     *
' * équipe Pédagogique-Informatique de l'Institut      *
' * Universitaire de Formation des Maîtres (AUVERGNE)  *
' *****************************************************
logo
PROCEDURE logo                ! Plan du codage. Voir Fish 70 et 377
  ecran                       ! Ouvre un écran et deux fenêtres
  liliste                     ! Lecture de la liste d'instructions
  fin                         ! Gros bizoux et tout et tout
RETURN                        ! Un titre en Grec dans AmigaNews? *
PROCEDURE ecran               ! Un écran et deux fenêtres titrés
  OPENS 1                     ! Met un écran N°1, petit plus de GFA
  OPENW #0                    ! Met une fenêtre plein écran N°0
  TITLEW #0,"GFA 3.53 F,Anews,PPL",
                              "O KELEOS LOGOS CHELONES"
  OPENW #1,10,168,600,30,0,&H100F ! Ouvre Fenêtre N°1 active
  TITLEW #1,"Phrase LOGO-GFA: ",phrase$ ! Titre fenêtre N°1
  bleu%=1                     ! Plus lisible pour COLOR
  rouge%=2                    ! Généraliser à chaque constante
  DRAW "MA 300 50 tt0"        ! Positionne la tortue
RETURN                        ! * L'esprit brûlant du tort tue
PROCEDURE liliste             ! Lit et transforme en liste
  DO                          ! LOOP bouclera sur DO jusqu'à Esc
    posy%=20                  ! Valeur pour TEXT
    OPENW #1                  ! Active la fenêtre N°1
    CLS                       ! Efface tout dans la fenêtre 1
    LINE INPUT "",phrase$     ! Saisie de la phrase
    TITLEW #1,"Phrase LOGO-GFA: ",phrase$
    OPENW #0                  ! Active la fenêtre N°0
    premier                   ! Prend la première instruction
    plume                     ! Visualise le curseur (Tortue)
  LOOP UNTIL INKEY$=CHR$(27) ! Touche Esc (erreur 1 car...)
RETURN
PROCEDURE mpremier            ! Extrait le premier de la liste
  phrasebis$=phrase$
  REPEAT
    separateur%=INSTR(phrasebis$," ")
    droite%=LEN(phrasebis$)-separateur%
    EXIT IF droite%=LEN(phrasebis$)
    phrasebis$=RIGHT$(phrasebis$,droite%)
    valeur%=VAL(phrasebis$)
  UNTIL valeur%<>0
  valeur%=VAL(phrasebis$)
  separateur%=INSTR(phrase$," ")
  droite%=LEN(phrase$)-separateur%
  phrase$=RIGHT$(phrase$,droite%)
RETURN
PROCEDURE plume               ! POUR plume   FOR plume
  FOR x%=1 TO 4               ! REPETE 4 [   REPEAT 4 [
    DRAW "FD 2 RT 90"         ! AV 2 TD 90   FD 2 RT 90
    SOUND 880,2               ! SON 880 2    SOUND 880 2
  NEXT x%                     ! ]            ]
RETURN                        ! FIN          END
PROCEDURE premier             ! Gasp, où sont trépassées les remarques?
  separateur%=INSTR(phrase$," ")
  droite%=LEN(phrase$)-separateur%
  IF droite%<>LEN(phrase$)
    mot$=LEFT$(phrase$,separateur%-1)
    TEXT 10,posy%,UPPER$(mot$)+SPACE$(10-LEN(mot$))
    action
    phrase$=RIGHT$(phrase$,droite%)
    premier
  ELSE
    mot$=phrase$
    action
    TEXT 10,posy%,UPPER$(phrase$)+SPACE$(10-LEN(phrase$))
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE action              ! Plus élégant, tout refaire avec DIM
  mot$=UPPER$(mot$)           ! LOGO ne connaît que les majuscules
  IF right$="S"               ! Petit plus du GFA sur le P LOGO
    mot$=LEFT$(mot$,LEN(mot$)-1)
  ENDIF
  ADD posy%,10                ! posy%=SOMME posy% 10 (en LOGO)
  IF mot$="CARRE" OR mot$="BOITE"
    carre
  ENDIF
  IF mot$="POLYGONE"          ! SI PREM:L EGAL? PRIM? POLYGONE
    polygone
  ENDIF
  IF mot$="ROND" OR mot$="CERCLE"
    rond
  ENDIF
  IF mot$="BLEU"
    COLOR bleu%
  ENDIF
  IF mot$="ROUGE"
    COLOR rouge%
  ENDIF
  IF mot$="ISOCELE"
    isocele
  ENDIF
  IF mot$="AVANCE" OR mot$="DEPLACE" OR mot$="PART"
    avance
  ENDIF
  IF mot$="TOURNE"
    tourne
  ENDIF
  IF mot$="LEVE" OR mot$="CACHE"
    DRAW "PU"
  ENDIF
  IF mot$="POSE" OR mot$="MONTRE" OR mot$="BAISSE"
    DRAW "PD"
  ENDIF
  IF mot$="GASP"              ! Fin du codage
    fin
  ENDIF
  IF mot$="EFFACE" OR mot$="CLS"
    CLS
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE avance              ! Recule identique avec -valeur%
  mpremier
  DRAW "FD",valeur%
RETURN
PROCEDURE carre               ! Erreur 2: carre superflu car...
  mpremier                    ! Extrait la valeur du coté
  FOR x%=1 TO 4               ! 4 faces pour un carré
    DRAW "FD",valeur%,"LT,90"
  NEXT x%
RETURN
PROCEDURE isocele
  mpremier
  FOR x%=1 TO 3               ! Avance de valeur% pas de coté
    DRAW "FD",valeur%,"RT,120"
  NEXT x%
RETURN
PROCEDURE polygone
  mpremier
  cote%=valeur%
  mpremier
  FOR x%=1 TO 360/valeur%
    DRAW "FD",cote%,"LT",valeur%
  NEXT x%
RETURN
PROCEDURE rond                ! Erreur 3: toujours le même rayon
  mpremier                    ! Cherche l'arc de cercle
  FOR x%=1 TO valeur%         ! REPETE valeur% fois jusqu'à NEXT
    DRAW "FD 1 LT 1"          ! Avance 1 tourne 1 degré gauche
  NEXT x%
RETURN
PROCEDURE tourne
  mpremier
  DRAW "LT",valeur%
RETURN
PROCEDURE fin                 ! Pour ne pas planter A500 PLUS, A600
  FOR fenetre%=0 TO 15        ! Ferme fenêtres 0 à 15 (méthode 1)
    IF WINDOW(fenetre%)       ! S'il y a une fenêtre alors
      CLOSEW #(fenetre%)      ! Ferme la fenêtre
    ENDIF                     ! Fin du bloc de test IF ENDIF
  NEXT fenetre%               ! Fin de la boucle FOR NEXT
  IF SCREEN(1)                ! Si écran 1 existe alors (méthode 2)
    CLOSES 1                  ! Ferme l'écran N°1. Remarque ici IF
  ENDIF                       ! inutile: écran 1 existe à coup sûr
  END                         ! END est important sur A500 PLUS
RETURN
```



Programmation avec CanDo

Il y a des jours ça où l'on pense que ça va aller tout seul ... et voilà que le Guru se décide à méditer avec une obstination qui finit par irriter. Objet de ces méditations le bel éditeur d'icônes que je destinais à vos méditations personnelles et non à celle du Guru. La cause semblent venir de la commande "MakeIcon" ou plus certainement d'un emploi indélicat de celle-ci.

Qu'à cela ne tienne. Voici tout de même un éditeur de ToolList et en prime un petit Deck pour afficher vos messages sur l'écran du Wörkbench avec un scrolling horizontal. Par la même occasion nous verrons comment CanDo gère les variables et les buffers.

Les variables.

Première particularité: le type d'une variable n'a pas besoin d'être déclaré.

Let MaVariable="Bonjour" crée une variable de type chaîne,
Let MaVariable=1 crée une variable de type entier.

Les différents types sont chaîne, entier, réel, logique *(Vrai/Faux)*, système, tableau indicé (Array) et enregistrement (Record).

Ces deux derniers types seront détaillés plus largement dans un prochain article sur les bases de données, car un ensemble de commandes leur sont associées.

Disons qu'un tableau indicé peut avoir plusieurs indices et une dimension quelconque non déterminés à l'avance. De plus, *CanDo* ne créera la variable associée à un indice que si celui existe... Ainsi peuvent exister *MaVariable[1]* et *MaVariable[3]* sans qu'existe *MaVariable[2]*.

Une variable peut être globale (par défaut elle l'est toujours) c'est à dire accessible depuis l'ensemble de l'application, sinon elle peut-être statique ou locale si l'on désire qu'elle n'existe que dans un script.

La commande *Alias* permet de définir une variable qui pointe sur une autre. *Let Variable2=Alias("Variable1")* donne à *Variable2* la même valeur que *Variable1* sans pour autant créer une copie de celle-ci. C'est un moyen très pratique d'échanger des valeurs entre un *Deck* et un *SubDeck* (qui ne se partagent pas les variables). Grâce à un *Alias*, le *SubDeck* pourra aller pointer sur une variable du *Deck*.

Précisons aussi qu'il est possible de sauver une variable (et donc de la recharger par la suite) avec les commandes *SaveVariable* et *LoadVariable*.

Ceci dans un format reconnu pour l'instant uniquement par *CanDo*.

Les Buffers

Les buffers sont une zone de mémoire que *CanDo* utilise pour stocker un fichier ou le contenu d'un document. Chaque buffer possède un nom propre, et c'est par ce nom qu'on s'adresse à lui. Toutes les commandes qui ouvrent un fichier ouvrent un buffer, *LoadDocument*, *LoadBrush*, *LoadSound*, *LoadImage*, *OpenFile()...*

Si le nom du buffer est omis, il prendra par défaut celui du nom de fichier, exemple:

LoadIcon "MonIcône", "LeBuffer" chargera le fichier "MonIcône" dans "LeBuffer", tandis que LoadIcon "MonIcône" créera automatiquement un buffer qui s'appellera "MonIcône".

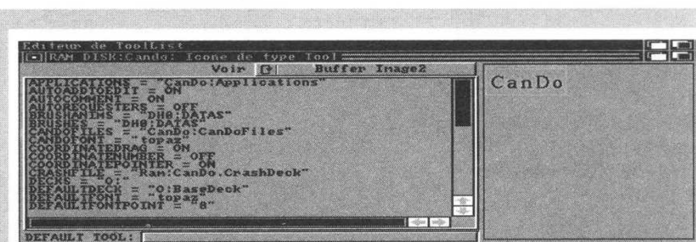
Dans le *Deck* qui sert d'exemple ce mois-ci, vous trouverez des utilisations de commandes agissant par rapport aux buffers.

En général *CanDo* s'occupe de gérer seul les buffers (et donc l'espace mémoire) mais il est possible (et même souhaitable) d'intervenir soit pour effacer des buffers inutilisés avec la commande *Flush* soit pour sauvegarder ceux qui ont été modifiés.

Le mois prochain suite et fin des variables et surtout comment programmer une base de donnée sous *CanDo*.

Pour vos éventuelles questions:
*minitel 36 14 code CHEZ*EVOLUTION. ou à l'adresse suivante:*
Association Evolution La Martelle Bât. F121 rue du Pont de Lavérune 34070 Montpellier.

Guy Béteille



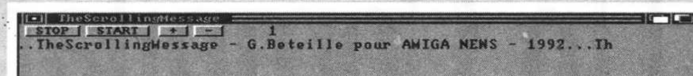

```
* Deck "Editeur de ToolList"
Ce Deck permet d'ouvrir une icône, de la visualiser et d'éditer son éventuelle
ToolList. L'avantage est d'éditer cette ToolList comme un texte habituel. Vous
pourrez ouvrir ou sauver un texte indépendamment de l'icône et bien sûr sauver
l'icône.
* Card "CartePrincipale"
Ouvrez une fenêtre sur le Workbench de taille 640,190, pourvu du gadget de fer-
meture. Il y aura sur cette fenêtre un bouton, un document, un champ de saisie et
deux menus.

Script OnCloseButton de la fenêtre
   Quit
Script AfterAttachment de la carte
   Nop ; Création d'un document de type "texte" pour éditer la ToolList
   MakeDocument "ToolList"
   WorkWithDocument "ToolList"
   Let CheminIcone = "MonIcone"
   SetPen 1
   SetDrawMode JAM2
   PrintText "DEFAULT TOOL:",7,177
   PrintText "Voir",183,13
   DrawBorder 438,13,196,170,OUTLINE
   SetScreenTitle "Editeur de ToolList"
Memo "Document1"
   De nom "ToolList", sans aucun script associé.
TextField "DefaultTool"
Sans aucun script associé.
MENU ,"Icône"
TextMenu "OuvrirIcone". Texte " Ouvrir "
Script Occurred
   Do "OuvrirIcone"
TextMenu "SaveIcon". Texte " Sauver"
Script Occurred
   Do "SauverIcone"
MENU ,"Texte"
TextMenu "OuvrirTexte". Texte " Ouvrir Texte"
Script Occurred
   Do "OuvrirTexte"
TextMenu "SauverTexte". Texte " Sauver Texte"
Script Occurred
   Do "SauverTexte"
TextMenu "RemetToolList". Texte " Revenir à la ToolList"
Script Occurred
   Clear DOCUMENT
   InsertToolTypeList "MonIcone"
   IfError
   EndIf
TextMenu "ClearDoc". Texte " Effacer le texte"
Script Occurred
   Clear DOCUMENT
AreaButton "ChangeBuffer"
```

Bouton de type 'Area' et bordure de type 'Rollo' il permet de visualiser l'icône, ou plus exactement les deux buffers qui contiennent les images qui la compose.

```
Script OnRelease:
   Let I = I + 1
   If I > 2 ; ou le nombre de "buffers" à faire défiler
   Let I = 1
   EndIf
   Do "Affiche",I
Routine "OuvrirTexte"
   Do "OuvreFichier","FTXT",CheminTexte,"Ouvrir un fichier texte."
   If Test
      LoadDocument Path,"ToolList"
      IfError
         Do "Dire","Impossible d'ouvrir le texte: "||Path
      Else
         Do "dire",Path||" :OUVERT"
         Let CheminTexte = Path
      EndIf
   Else
      Do "Dire","Erreur, il faut un fichier texte!"
   EndIf
Routine "SauverTexte"
   Let Path = askforfilename(CheminTexte,"Sauver fichier texte",185,41)
   If Path <> ""
      SaveDocument "ToolList", Path
      IfError
         Do "Dire", "Impossible de sauver: "||Path
      Else
         Do "dire", Path||" : SAUVE!"
         Let CheminTexte = Path
      EndIf
   EndIf
Routine "Dire"
SetWindowTitle ARG1
Routine "OuvreFichier"
Nop ; Usage Do "OuvreFichier", Type, nom, texte
Nop ; les variables retournées sont: Path pour le chemin complet
Nop ; et Test qui retourne VRAI (TRUE) si le choix convient.
If ARG3 = Nothing
   Let Path = AskForFileName (ARG2,"Ouvrir...",10,10)
Else
   Let Path = AskForFileName (ARG2,ARG3,10,10)
EndIf
Let TEST=OFF ; au départ c'est OFF
Nop ; on vérifie d'abord si la réponse est cohérente ou clic CANCEL
If Path<>"" AND EXISTS(Path)
   Let TypeFichier = UpperCase(FileType(Path))
   Let Dir = PathOf(Path)
   Let Fichier = FileOf(Path)
   Nop ; On recherche les icônes mais on laisse passer les ".infos"
   If FindChars(Fichier,".info",1) > 2
   Let TypeFichier = "ICON"
   EndIf
   If ARG1 = TypeFichier
      Let Test = On
      Nop; attention au format FTXT
   ElseIf TypeFichier = "FTXT" AND ARG1 = "UNKNOWN"
      Let Test = On
   ElseIf TypeFichier = "UNKNOWN" AND ARG1 = "FTXT"
      Let Test = On
   EndIf
EndIf
Routine "OuvrirIcone"
Nop ; sélection du nom de l'icône, içi "ICON" précise qu'on veut
Nop ; un fichier de type "icône", la routine "OuvreFichier
Nop ; s'occuppe de vérifier ce choix.
Do "OuvreFichier","ICON",CheminIcone||".info","Ouvrir icône"
If Test ; c'est bien une icône...
   Nop ; il faut le nom du fichier sans ".info" pour LoadIcon
   Let Path = RemoveChars(Path,NumberOfChars(Path)-4,5)
   LoadIcon path,"MonIcone"
   IfError ; problème d'ouverture (non précisé).
      Do "Dire","Impossible d'ouvrir: "||Path
   Else ; pas de problème
   Clear DOCUMENT ; le document "ToolList" est vidé.
   Nop ; Quel est le type de l'icône en mémoire?
   Do "Dire",Path||": Icône de type "||IconType("MonIcone")
   InsertToolTypeList "MonIcone"
   SetText "DefaultTool",DefaultTool ("MonIcone")
   Let CheminIcone = Path
   ClipIconImage "MonIcone","Image1","Image2"
   Do "Affiche",1
   If IconHighLight("MonIcone") <> "ALTIMAGE"
      Flush "Image2"
      IfError
      EndIf
   EndIf
   EndIf
Else ; sinon le fichier ne convient pas...
   Do "Dire","Sélectionnez un fichier XXX.info !"
EndIf
Routine "Affiche"
   InstallClipRegion 439,14,194,168,ONLY
If BufferType("Image"||Arg1) <> ""
   ClearWindow
   ShowBrush "Image"||Arg1,439,14
   Let BufferActuel = Arg1
   Let I = Arg1
Else
   Do "Dire","Buffer Image"||Arg1||" vide!"
EndIf
ClearClipRegions
SetDrawMode JAM2
PrintText "Buffer Image"||BufferActuel,280,13
```

```
Routine "SauverIcone"
If BufferType("MonIcone") = "Icon"
   SetDefaultTool "MonIcone",TextFrom("DefaultTool")
   SetToolTypeList "MonIcone","ToolList"
   Let Path = AskForFileName(CheminIcone,"Sauver comme...",199,36)
   If Path <> Nothing And Exists(PathOf(Path))
   SaveIcon "MonIcone",Path
   IfError
      Do "Dire","Sauvegarde refusée!"
   Else
      Let CheminIcone = Path
      Do "Dire",Path||" sauvegardé!"
   EndIf
   EndIf
Else
   Do "Dire","Ouvrir d'abord une icône!"
EndIf
```



* Deck "TheScrollingMessage"

Cette petite application ouvre une fenêtre sur le Workbench et y fait défiler un texte qui doit se trouver dans un fichier nommer Message.

Un objet Timer assure le déroulement du texte. La vitesse de défilement est basée sur le nombre de pixelles déplacé en une seule fois. Vous pouvez imaginer un autre moyen de faire varier la vitesse.

* Card "CARD#1"

Créer une fenêtre de la largeur du Workbench et d'une hauteur suffisante pour pouvoir y afficher une ligne de quatre boutons et une ligne texte.

Script OnCloseButton de la fenêtre

```
   Quit
```

Script AfterAttachment de la carte

```
   LoadDocument "Message","Doc" ; ouvrir un fichier 'message'
   IfError ; si le fichier "Message" manque
      MakeDocument "Doc" ; création du document
      Let Message = "TheScrollingMessage - G.Beteille pour AMIGA NEWS -
1992... " ; un texte par défaut
      Type Message
   EndIf
   MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
   Let Px = 555 ; position X de la lettre affichée
   Let Py = 25  ; position Y de la lettre affichée
   Let S = 1    ; facteur de scrolling (vitesse) 1 minimum
   Let Font = "Topaz" ; changez ici la police utilisée
   Let Taille = 11 ; taille de la police utilisée
   Do "SetFONT"
   PrintText S||" ",235,12 ; affichage de la vitesse
TextButton "StartBtn"
Script OnRelease
   Let Stop = Off
TextButton "StopBtn"
Script OnRelease
   Let Stop = ON
TextButton "VitessePLus"
Script OnRelease
   Let S = S + 1
   PrintText S||" ",235,12
TextButton "VitesseMoins"
Script OnRelease
   Let S = S - 1
   If S = 0
      Let S = 1
   EndIf
PrintText S||" ",235,12
```

Objet IntervalTimer "Timer" exécuté tous 1/50ème de seconde.

```
Script Occurred
   If Stop ; si ordre stop, pas d'exécution.
      ExitScript
   Else ; sinon on affiche la lettre suivante
      Do "Affiche"
   Nop ; Attention pas de ligne vide en fin de fichier!
   If TheColumnNumber = LengthOfLine ; si fin de ligne
      If TheLineNumber = LinesInDocument ; si dernière ligne
         MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT ; retour au début du document
      EndIf
   EndIf
EndIf
```

* Global routine "Affiche"

```
   Nop ; taille de la lettre affichée L=largeur, H=hauteur
   GetTextDimensions TheCharacter,L,H
   Let i = 0
   While i <= L ; tant que i est inférieur ou égal à L
      Let i = i + S
      AreaScroll 2,Py,Px+L,H+1,-S,0 ; scrolling
   EndLoop
   PrintText TheCharacter,Px,Py ; affichage
   MoveCursor RIGHT ; curseur sur caractère suivant
```

* Global routine "SetFont"

```
Nop ; initialisation de la police de caractères et du style
SetPrintFont Font,Taille
SetPrintStyle PLAIN ,2,3
SetPen 1,0
SetDrawMode JAM2
```

DICE

Un Compilateur C Facile

Pourquoi programmer en C? La réponse n'est pas à priori si évidente car l'assembleur est plus rapide et plus simple à comprendre pour le débutant (du moins c'est mon point de vue) Mais le C permet la portabilité la source. Cela signifie qu'en théorie un programme C tournant sur Miga peut s'adapter facilement sur d'autres ordinateurs. En pratique cette portabilité demande un effort supplémentaire de la part du programmeur qui la plupart du temps préfère l'ignorer. L'affaire se complique lorsque l'on constate qu'un compilateur X ne réagit pas de la même manière qu'un compilateur Y... Il existe bien une norme internationale établie par l'American National Standards Institute (ANSI) mais il faut encore trouver "le" compilateur qui affirme être compatible avec celle-ci et qui le prouve...

Heureusement vous pouvez vous procurer depuis quelques temps un compilateur digne ***d'ANSI*** pour pas cher et qui peut rapporter gros: le ***DICE***. C'est donc ce noble compilateur que je vous incite vivement à utiliser. Il est gratuit *(du moins pour la version dp qui se trouve sur l'AmigaLibDisk n°466 de Mr Fred Fish)* ,rapide, moins "lourd" et plus simple *(ce qui est ici une qualité)* que ces confrères du commerce.

Il est évident qu'il vaut mieux utiliser la norme autant que possible et éviter par exemple, pour des opérations sur fichiers, d'ouvrir la *"dos.library"*. De plus *Dice* accepte les prototypes de fonctions alors autant les utiliser au maximum!

Quelques lignes concernant l'implantation

Une configuration A500+ et 2 mégas de RAMs et un disque dur est la bienvenue.

Par exemple: insérez un>*alias DICE dh1: sources/dice/progxl/go* dans votre *shell-startup*.

Le fichier script étant directement exécutable grâce à la commande> *protect go srwed*

Le script peut contenir la séquence d'instruction CLI suivante:

```
assign DINCLUDE:   dh1:sources/dice/include
assign DLIB:       dh1:sources/dice/dlib
resident dh1:sources/dice/bin/DAS;si vous avez deux mégas de mémoires
resident dh1:sources/dice/bin/DC1;vous pouvez rendre certaines commandes
resident dh1:sources/dice/bin/DCC;résidentes ce qui augmentera la vitesse
resident dh1:sources/dice/bin/DLINK;de compilation
resident dh1:sources/dice/bin/DCPP
cd dh1:sources/dice/progxl          ;progxl est le répertoire courant de travail
```

Avez-vous bien encoder le listing proposé par votre ANGV?

Une erreur de frappe est toujours possible lorsque fébrilement vos petits doigts courageux encodent le super_méga_listing de votre *AmigaNews* du mois.

Le drame suivant peut alors se dérouler:

```
#include <stdio.h>
main() { pust ("chaîne envoyée à stdout"); }
```

à la place du code source correct:

```
#include <stdio.h>
main() { puts ("chaîne envoyée à stdout"); }
```

mais le compilateur est sans pitié et vous affichera *"undefined symbol: pust "*.

Une manière de procéder serait de relire avant compilation le code source mais bien souvent cette tâche se révèle très difficile car il se peut que l'on relise x fois une ligne mal encodée sans trouver la faute...

Il existe une méthode du nom de *"méthode de la lettre clé"* pour y remédier qui:

- multiplie la valeur lue par des puissances de 2 successives.
- additionne les résultats.
- divise la somme obtenue par le nombre qui correspond à l'addition de la valeur des puissances de 2 successives.
- ignore les caractères <= à la valeur *ASCii* d'un espacement (0x20).

Donc cette méthode permet d'ignorer les espaces parasites et de contrôler l'inversion possible de caractères.

Exemple: RT inversion — RO niversion
SM inversino — RT i n vers i o n

Voici le code source et ses caractères de ctrl :

```
JV /*********************************************************************
RR *  -- CHKSCR :        CheckSource.c                                --  *
JH *  -- vérification de lignes encodées par un code de ctrl          --  *
JV *********************************************************************/
GM #include <stdio.h>
LO #include <stdlib.h>
IJ
SM /* définition prototype */
NN void main(int argc , char *argv[]);
IJ
AF /* définition variables */
SM FILE *fp,*fout;
JK unsigned short int nb,i=0,j,nbcar=0;
LT unsigned char  ligne[300],car;
JZ unsigned long  int somme=0,resul,diviseur,multi=1024;
IJ
LU void main(int argc , char *argv[])
JJ {
GZ if (argc < 2 ) {
IG        printf("\aVérification de lignes encodées par un code de ctrl");
JZ        printf("CHKSCR <fichier_en_entrée> <fichier_en_sortie>");
JJ  }
OX else {
DC        fp=fopen(argv[1],"rb");
PV        fout=fopen(argv[2],"wb");
JH        if (fp==0 || fout==0) printf("\aProblème d'ouverture de fichier!");
OX        else {
PT             while(!feof(fp)) {
JO                  nb=fread(&car,1,1,fp);
YA                  ligne[i++]=car;
JU                  if (car > 0x20 )
KO                       diviseur+=multi,multi=nbcar++ << multi,somme+=car * multi;
YA                  if (car == 0x0a ) {
CG                       car=somme/diviseur;
KD                       while (!(car >= 'A' && car <= 'Z')) { car -= 26; }
LT                       nb=fprintf(fout,"%c" ,car);
ND                       car=somme;
KD                       while (!(car >= 'A' && car <= 'Z')) { car -= 26; }
LT                       nb=fprintf(fout,"%c ",car);
JY                       for (j=0;j<i;car=ligne[j],nb=fwrite(&car,1,1,fout),j++);
JO                       i=0,somme=0,diviseur=0,multi=1024,nbcar=0;
JJ                  }
JJ             }
ON             fclose(fp),fclose(fout);
JJ        }
JJ  }
JJ }
```

Emploi: encoder chaque ligne (sans les codes de ctrl!).

Puis tapez: 1>CHKSCR CHKSCR.C CHKSCR.CHK

Le CHKSCR.CHK contient le listing source avec les codes de ctrl comme la source proposée ci-dessus. Les codes imprimés dans votre ANGV doivent correspondre aux codes du CHKSCR.CHK

CHKSCR peut-être utilisé avec n'importe quel texte ascii: une source C ou BASIC , FORTRAN , PCQ...

Xpress

Compression par la méthode des paires de caractères.

Cette méthode est ultra simple et doit pour être éfficace s'utiliser comme outil de précompression. Une méthode de compression topographique pourra être utilisée par exemple à la suite.

De quoi s'agit-il? La plage des valeurs que l'on peut trouver dans un fichier ascii texte est limitée. Il y en effet des caractères non imprimables qui ne sont pas utilisés. Par exemple, le texte "ceci est un essai!!", ne contient pas de 'b' ni de 'd' etc..

Il existe donc des CARACTERES LIBRES. Ceux-ci pourront remplacer une paire de caractères pour comprimer la chaîne initiale. *'es'* se retrouve deux fois dans *'est'* et dans *'essai'*.

Si je remplace la paire *'es'* par le caractère libre *'d'* nous obtenons: *"ceci dt un dsai!!"*.

De même la paire *'!!'* peut être remplacée par le carcatère libre *'f'*. La chaîne initiale devenant *"ceci dt un dsaif"*.

Je vous propose un petit programme qui comprime en utilisant cette méthode. Le taux de compression obtenu est très faible car il faudrait pour devenir plus éfficace employer un procédé récursif jusqu'à ce qu'il n'existe plus de caractères libres. Je prèfère me limiter à un programme simple pour ne pas envahir tout l'espace de votre ANGV...

(pour vérifier les codes de crtl: 1>CHKSCR XPRESS.C XPRESS.CHK)

```
JT / ****************************************************************
JZ  *                                                               *
FM  * Xpress                                                        *
VP  * ======                                                        *
GC  * Programme de compression de données                           *
KC  * compression d'un fichier TEXTE Ascii                          *
JP  * Selon la méthode des paires de caractères                     *
JZ  *                                                               *
JV  ****************************************************************/
IJ
GM #include <stdio.h>
LO #include <stdlib.h>
IV #define SIZETABLE 0xffff
YD #define SIZEREPETCAR 0xff
IJ
JZ /*
JU * Définition des prototypes de fonctions
JE */
IJ
NN void main(int argc , char *argv[]);
IL  void comprime(void);
EI  void decomprime(void);
IJ
JZ  /*
MA * Définition des variables
JE  */
IJ
SM FILE  *fp,*fout;
JC  unsigned char header[7]="XPRESS",*ptrheader=&header[0],*ptrc,*arg2,*arg3;
IM  unsigned char buff[7],*ptrbuff=&buff[0],libre[256],pl;
JB  unsigned short int s,nb,i,j,offset,nblibre,np=256,decomp[256],carzero[256];
KR  unsigned short int *ptr1,*ptr2,*ptrcar,    *ptrword,*ptrtable,*ptrinvers;
GG unsigned short int *couleur=0xdff180;
IJ
II   void decomprime(void)
JJ  {
HW fp=fopen(arg2,"rb");
QV nb=fread(ptrbuff,6,1,fp);
IJ
GP  /* Initialisations     */
IJ
KI   for (i=0;i<255;carzero[i]=0,decomp[i]=0,i++);
IJ
MJ  /* Lecture table */
IJ
QW nb=fread(ptrbuff,3,1,fp);
JC  while (buff[0]!=0xff && buff[1]!=0xff && buff[3]!=0xff) {
BN        s=buff[1]*256+buff[2];
UJ        pl=buff[0];
IC        decomp[pl]=s;
LO        if ( s == 0 ) carzero[pl]=255;
QW        nb=fread(ptrbuff,3,1,fp);
JJ  }
HS  fout=fopen(arg3,"wb");
IJ
IV   /* si paire détectée alors écriture paire  sinon écriture simple caractère */
IJ
QO nb=fread(ptrbuff,1,1,fp);
PT  while (!feof(fp)) {
UJ        pl=buff[0];
IB        if (decomp[pl] == 0 && carzero[pl] != 255)
JF              nb=fwrite(ptrbuff,1,1,fout);
OX        else {
MY              s=decomp[pl];
KA              buff[0]=s/256;
MO              buff[1]=s-buff[0]*256;
JF              nb=fwrite(ptrbuff,2,1,fout);
JJ        }
QO        nb=fread(ptrbuff,1,1,fp);
JJ  }
IP  s=fclose(fp);
VE  s=fclose(fout);
JJ  }
IJ
IL   void comprime(void)
JJ   {
HW fp=fopen(arg2,"rb");
IJ
QQ /* Réservation mémoire */
IJ
MC ptrtable=malloc(SIZETABLE*2);
PL  ptrinvers=malloc(SIZETABLE*2);
ND ptrcar=malloc(SIZEREPETCAR*2);
IJ
JR  if (ptrtable!=0L && ptrcar!=0L && ptrinvers!=0L ) {
IJ
GP /* Initialisations     */
IJ
IG  for (ptr1=ptrtable,ptr2=ptrinvers,i=0;i<SIZETABLE;ptr1++,ptr2++,i++) {
VT        *ptr1=0;
VT        *ptr2=0;
JJ  }
IM  for (ptrword=ptrcar,i=0;i<SIZEREPETCAR;*ptrword=0,ptrword++,i++);
IJ
HP /* évaluation des paires de caractères */
IJ
QF  nb=fread(ptrbuff,2,1,fp);
PT  while (!feof(fp)) {
VD        offset=buff[0];
XC        ptrword=ptrcar+offset;
HL        *ptrword=(*ptrword)+1;
WD        offset=buff[1];
XC        ptrword=ptrcar+offset;
HL        *ptrword=(*ptrword)+1;
UF        offset=buff[0]*256+buff[1];
ZQ        ptrword=ptrtable+offset;
HL        *ptrword=(*ptrword)+1;
QF        nb=fread(ptrbuff,2,1,fp);
JJ  }
IJ
JO /* évaluation des caractères libres    */
IJ
JT  for (nblibre=0,j=0,ptrword=ptrcar,i=0;i<SIZEREPETCAR;ptrword++,i++){
DG        if (*ptrword==0) {
QX              libre[j]=(char) i;
LK              j++;
IQ              nblibre=j-1;
JJ        }
JJ  }
IJ
KW if (nblibre !=0) {
IJ
JS /* Le nombre de paires devient offset  */
IJ
JI        for (ptrword=ptrtable,i=0;i<SIZETABLE;ptrword++,i++){
WD              if (*ptrword >3 ) {
KX                    offset=*ptrword;
XI                    ptr1=ptrinvers+offset;
IP                    *ptr1=ptrword-ptrtable;
JJ              }
JJ        }
IJ
OQ /* initialisation 1ère table à 256    */
IJ
JO        for (ptr1=ptrtable,i=0;i<SIZETABLE;*ptr1=np,ptr1++,i++);
IJ
JR /* 1ère table contient à l'offset de la paire le caractère libre associé */
IJ
KO        ptrword=ptrinvers+SIZETABLE;
GY        for (s=nblibre,--ptrword,j=0;s > 0;ptrword--){
DG              if (*ptrword !=0) {
KX                    offset=*ptrword;
GE                    ptr1=ptrtable+offset;
NT                    *ptr1=libre[j];
LK                    j++;
LU                    s--;
JJ              }
WP              if (ptrword==ptrinvers) s=0;
JJ        }
IJ
HT /* écriture de la table d'association: caractère libre et sa paire */
IJ
HS        fout=fopen(arg3,"wb");
KB        nb=fwrite(ptrheader,6,1,fout);
ED        ptr1=ptrtable+SIZETABLE;
FZ        for (s=nblibre,--ptr1;s > 0;ptr1--){
IK              if (*ptr1 != np){
PC                    buff[0]=*ptr1;
LD                    offset=ptr1-ptrtable;
OH                    buff[1]=offset/256;
KY                    buff[2]=offset-buff[1]*256;
JF                    nb=fwrite(ptrbuff,3,1,fout);
MS                    --s;
JJ              }
TW              if (ptr1==ptrtable) s=0;
JJ        }
DR        buff[0]=255;
DW        buff[1]=255;
DB        buff[2]=255;
JF        nb=fwrite(ptrbuff,3,1,fout);
IJ
GF /* Traitement: la paire trouvée est remplacée par son caractère unique */
IJ
IP        s=fclose(fp);
```

```
HW      fp=fopen(arg2,"rb");
QF      nb=fread(ptrbuff,2,1,fp);
PT      while (!feof(fp)) {
UF          offset=buff[0]*256+buff[1];
ZQ          ptrword=ptrtable+offset;
MU          if (*ptrword !=np ){
DA              buff[0]=*ptrword;
JF              nb=fwrite(ptrbuff,1,1,fout);
GR              for (i=0;i<buff[0]/20;*couleur+=3,i++);
JJ          }
OX          else
JF              nb=fwrite(ptrbuff,2,1,fout);
QF              nb=fread(ptrbuff,2,1,fp);
JJ          }
JF          nb=fwrite(ptrbuff,1,1,fout);
VE          s=fclose(fout);
JJ      }
IJ
JI /* Compression impossible si nombre caractère libre = 0 */
IJ
OX else {
HR      printf("Aucun caractère libre !");
JV      printf("Compression de données impossible avec cette méthode!");
JJ  }
IJ
JJ  }
RV free(ptrcar);
KL free(ptrtable);
NC free(ptrinvers);
IP  s=fclose(fp);
JJ  }
IJ
JZ /*
MQ  * fonction principale main()
JE */
IJ
LU  void main(int argc ,char *argv[])
JJ  {
BJ  ptrc=argv[1];
CT  arg2=argv[2];
CP  arg3=argv[3];
IP  if (argc < 4 || (*ptrc!='C' && *ptrc!='D') ) {
JR      printf("Usage: Xpress <Commande> <NomDuFichier_en_entrée> "\
NY          "<NomDuFichier_en_sortie>");
JV      printf("Avec <Commande> = 'C' pour   compression");
JW      printf("                = 'D' pour décompression");
JJ  }
OX  else {
DC      fp=fopen(argv[2],"rb");
JR      if (fp==0) {
KV          printf("Le fichier %s n'existe pas!",argv[2]);
JJ      }
OX      else {
QV          nb=fread(ptrbuff,6,1,fp);
IP          s=fclose(fp);
DU          for (j=1,i=0;i<6;i++) {
UP              if (buff[i] != header[i]) j=0;
JJ          }
XX          if (j==0 && *ptrc=='D' )
KD              printf("Le fichier doit être au format XPRESS...");
OX          else {
PL          if (j==1 && *ptrc=='D' ) {
GA              printf("Décompression du fichier au format XPRESS...");
UR              decomprime();
JJ          }
OX          else {
IS              printf("Un instant...compression du fichier...");
RT              comprime();
JJ          }
JJ      }
JJ      }
JJ  }
JJ }
```

Les prototypes

Le programme le plus court que l'on puisse encoder en *DICE* est le suivant: _main(){}

Le compilateur génère un code objet puis par l'opération de création des liens génère un programme exécutable dont le volume est de 460 octets.

La référence *'main'* est obligatoire pour tout programme C: il s'agit de la fonction principale.

Les () signifie qu'il s'agit d'une fonction.

Les { } délimite le bloc d'action de cette fonction. (qui ne fait rien..)

Il est d'usage de déclarer chaque fonction. Cela permet au compilateur de vérifier que les arguments ont le format correct. Il s'agit de prototypes de fonctions.

Par exemple:

void fonction (int nbre ,float valeur) ; est le prototype de la fonction "fonction()".

Cette fonction ne renvoye rien il s'agit du type "void" qui en C correspond à un ensemble vide de données.

Les arguments sont *"int nbre"* et *"float valeur"*.

Si après vous encodez:

```
void fonction (int nbre ,float valeur)
{
    return(valeur)
}
```

Il y aura une erreur car la fonction main() d'après la définition de son prototype ne peut pas renvoyer de valeur!

Le prototype correct sera: float fonction (int nbre ,float valeur);

Maintenant immaginons le programme suivant:

```
GM #include <stdio.h>
LO #include <stdlib.h>
IJ
NN void main(int argc,char *argv[]);
JU long int factorielle(long int N);
IJ
LU void main(int argc,char *argv[])
JJ {
EW long int N;
FN  if (argc > 1) {
CD      N=atol(argv[1]);
UD      if (N < 13)
KX      printf("Factorielle de %02d = %09d",N,factorielle(N)*N);
JJ  }
OX  else
IM      puts("Calcul factorielle N! avec N < 13 si Dice Unregistered version");
JJ }
IJ
KU long int factorielle(long int N)
JJ {
BN  if (N==0) return(1);
BC  if (N==1) return(N);
ZB  else N*=factorielle(--N);
JJ }
```

Si la fonction *'factorielle'* est compilée à part puis incorporée dans une bibilothèque de fonctions l'utilisateur pourra la réutiliser autant de fois qu'il le désire. Mais pour cela il lui faudra connaître le prototype de la fonction , c'est à dire SA SYNTAXE D'APPEL.

Les prototypes peuvent ainsi constituer un nouveau fichier include.

#include "mes_fonctions.h"

pour inclure le fichier "mes_fonctions.h"

contenant notre prototype de la fonction factorielle...

long int factorielle(long int N);

Si vous utilisez une version du *DICE* procurée par l'auteur vous êtes *"REGISTERED"* et vous pouvez bénéficiez de l'utilisation des *FLOAT* et *DOUBLE*. Sinon il faut se limiter en ce qui concerne le calcul de la factorielle.

Le phénomène de RECURSION en C

Je profite de l'occasion pour vous parler de la *RECURSIVITE* qui est possible en C. La factorielle d'un nombre peut être obtenue en calculant les produits des N premiers entiers.

N! = n * n-1 * n-2... * 1

L'approche récursive est différente de fait qu'elle consiste à déclarer que la factorielle de N>0 est le produit de la factorielle de N-1.

```
C'est à dire: factorielle(N) = N * factorielle (N-1)
    fonction factorielle (N)
        si N=1
            alors la réponse est 1
        sinon multiplier N par factorielle (N-1)
```

Ceci présuppose que la fonction s'appelle soi-même et, est de nouveau exécutée, mais avec le paramètre N actuel - 1.

Une fonction récursive est donc une fonction qui s'appelle elle-même. L'argument d'entrée se simplifie de plus en plus jusqu'à la rencontre d'un cas limite (N=1) pour lequel un traitement est effectué sans qu'il n'ait plus à s'appeller lui-même.

```
-----------------------------------------------------------
si 3=1
    alors ...
        sinon multiplier 3 par la factorielle(2)
-----------------------------------------------------------
si 2=1
    alors ...
        sinon multiplier 2 par la factorielle(1)
-----------------------------------------------------------
si 1=1
    alors la réponse est 1
        sinon ...
-----------------------------------------------------------
```

L'entrée N devient de plus en plus élémentaire en étant réduite de 1 à chaque appel successif. A la limite , lorsque N équivaut à 1 comme paramètre d'entrée, il n'y a plus d'autres appels de fonctions. Et la valeur N "remonte" alors comme paramètre de retour des N appels successifs.

Ce qui donne bien: N! = n * n-1 * n-2... * 1 Amusant non?..

Posologie

Si vous avez des problèmes d'assimilation en ce qui concerne cet article vous pouvez toujours m'écrire pour me faire part de vos problèmes (à propos du langage C!).

Sinon vous pouvez toujours prier les pères spirituels *Mr Ritchie* et *Mr Kernighan* en espérant que ceux-ci vous entendrons...

Xavier Leclercq

Vieux Chemin d'ath n°12
B-7548 Warchin (Belgique)

DOMAINE GRAND PUBLIC

FISH #551

ARTM:

Pour Amiga Real Time Monitor. Contrôle et affiche l'activité du système: tâches, fentres, bilbliothèques, devices, ressources, ports, interruptions, vecteurs, mémoire, polices. Version 1.3, update de la version de la Fish 327. Auteur: Dietmar Jansen.

Cweb:

Un outil de programmation qui vous permet de réaliser vos programmes par modules que vous pouvez ensuite relier grâce à Ctangle, obtenant ainsi un fichier compilable. Vous pouvez aussi vous servir du programme Cweave pour sortir un listing sur TeX. Version 2.0, source incluse. Auteurs: Donald Knuth et Silvio Levy.

ToolManager:

ToolManager est un programme très complet qui permet d'ajouter des programmes au menu outil des Wb 2.x. Version 1.5, update de la Fish 527, nécessite le Wb2.0, sources incluses. Auteur: Stefan Becker.

WBGauge:

Un utilitaire qui permet aux utilisateurs du WB2.0 de ramener la jauge sur le coté indiquant le degré d'occupation du disque. Version 1.2, code uniquement. Auteur: Jean-Michel Forgeas.

FISH #552

GNUPlot:

Un programme de tracé interactif qui supporte un grand nombre de devices de sortie. Il comprend une aide intégrée très complète et performante. Version 3.0, update de la version 2.0 de la Fish 526, source incluse. Supporte désormais le PostScript et gère plus facilement les données. Auteurs: Thomas Williams, Colin Kelley, Carsten Steger, Russell lang, Dave Kotz et John Campbell.

TaskPri:

Une petite commande CLI qui vous permet de sélectionner les priorités. Utile pour vos startup-sequence. Compatible avec l'AmigaDos 1.3 et 2.0. Sources en C incluses. Auteur: Steve Anderson.

TSFSuite:

Une suite de programmes pour vous permettre d'utiliser un disque SCSI de marque Teac. les programmes peuvent mettre le mode à 1,2 ou 4 Mo, de formatter 1,2 ou 4 Mo, de même qu'un utilitaire pour explorer le bus SCSI. Auteur: Harvey Taylor.

FISH #553

24BitTools:

Trois programmes de conversion pour manipuler des images 24 bits. IIFF24To8 pour convertir des images IFF 24 bits en des images 8 bits, Pro2BMP pour convertir des images au format 24 bits 3D Professional en fichiers images 24 bits '.BMP' que Windows (de MicroSoft) peut relire. Enfin Pro2IFF convertit des images 24 bits au format 3D Professional en des fichiers 24 bits IFF bien plus pratiques. Sources incluses. Auteur: Dallas Hodgson.

AddMenu:

Un programme pour ajouter une infinité de sous-menus au menu Tools du Workbench 2.0. Il utilise les appels corrects de la Workbench .lib et permet de réaliser des updates depuis le CLI ou le menu lui-même. Version 1.54, update de la version 1.50 de la Fish 501. Exécutable seulement, source disponible auprès de l'auteur, Nic Wilson.

AutoCLI:

Un programme de remplacement pour les utilitaires de typr PopCLI qui tourne sous le 2.0, et qui de plus est entiérement compatible avec l'A3000 et les cartes accélératrices. Il peut ouvrir des fenêtres CLI ou Shell juste plus petite d'un pixel par rapport à l'écran d'ouverture. Une autre option utile est l'appel et l'exécution d'un fichier script à partir d'une touche de fonction. Version 1.99n, update de la Fish 501. Auteur: Nic Wilson.

FAFF:

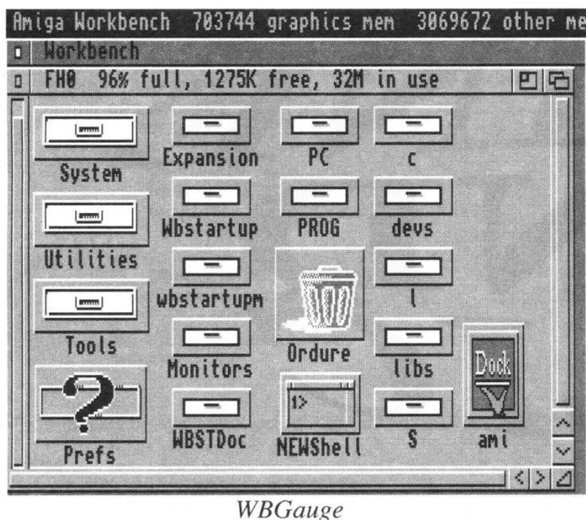
Une notice qui décrit en détail le format des feuilles FAFF utilisées dans les logiciels de Gold Disk comme Professional calc, The Advantage, Office Calc et Office Graph. C'est la version 2.0 de faff qui ets ici décrite. ces informations devraient permettre aux développeurs de créer et d'utiliser des fichiers compatibles avec ProCalc. Auteur: Michal Torodovic.

RoadRoute:

Un programme maintenant célèbre pour les habitués de la collection. Il vous indique les chemins à prendre pour faire un itinéraire idéal en temps ou/et en kilomètres. Version allemande avec 2641 villes allemandes et 5555 routes reliées entre elles. Source incluse. Auteur: Jim Butterfield.

SysInfo:

Un programme qui vous donne des informations intéressantes sur la configuration de votre machine, y compris des tests de rapidité comparés à d'autres configurations, la version de l'OS, etc. Version 2.40, update de la version 2.22 de la Fish 502. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.



WBGauge

FISH #554

Amastermind:

Un jeu de type Mastermind écrit sous AMOS et compilé. Entièrement à la souris et aux menus. De 6 à 10 couleurs dans 4 à 8 trous. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: Andrew Kreibich.

IFSgen:

Un générateur de Système d'Itération de Fonctions. Il peut créer des images d'arbres, de feuilles, de galaxies, de flocons de neige en utilisant des codes IFS (un certain type de fractales). Vous contrôlez à la souris toutes les fonctions qui définissent votre image. Vous pointez simplement les divers points qui constituent le squelette de votre image et les répartissez à votre guise sur l'écran. Vous pouvez sauvegarder vos oeuvres au format IFF, et aussi zoomer certaines parties de l'image. De nombreux fichiers exemples sont disponibles. Ecrit sous AMOS et compilé. Version 2.0, shareware avec l'option sauvegarde désactivée, exécutable seulement. Nécessite au moins un méga. Les sources sont disponibles auprès de l'auteur si vous faites l'acquisition de la version 'registered'. Auteur: Andrew Kreibich.

LandMine:

Un jeu classique où vous devez vous déplacez sur un échiquier dont certaines cases sont minées. Ecrit en AMOS et compilé. Version 1.0 exécutable seulement. Auteur: Perry Rosenboom.

LandScape:

Un programme pour générer de superbes paysages, écrit en AMOS et compilé. Vous pouvez contrôler la hauteur des montagnes, les reflets de l'eau, les arbres, la neige, les plages, les éclairages et les palettes de couleur. Rendering en 2D ou 3D. Cinq résolutions différentes de façon à pouvoir générer des paysages en quelques secondes. Version 1.1, exécutable seulement. Nécessite un méga. Source disponible auprès de l'auteur, Andrew Kreibich.

LVD:

Un utilitaire de défense contre les virus link. Ce programme patche les vecteurs LoadSeg et contrôle ainsi tous les exécutables. Reconnaît 25 vilaines bébêtes. Version 1.61, exécutable seulement. Auteur: Peter Stuer.

SubAttack:

Peut-être certains d'entre vous se souviennent-ils de ce jeu d'arcade où vous deviez torpiller des bateaux défilant de gauche à droite et vice versa, sans couler les Kouchner boats (je veux dire les bateaux hôpitaux). Version 1.0, écrit en AMOS compilé. Auteur: Perry Rosenboom.

FISH #555

EasyColor:

Un utilitaire pour gérer vos palettes de couleur que vous pouvez inclure dans vos propres programmes. marche avec toute profondeur et tout type d'écran. Version 1.1, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

FED:

Un éditeur binaire de fichiers avec tout un tas d'options. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: Thomas Jansen.

FlashCopy:

Un copieur de disquettes multitâche, qui peut réaliser ds copies standard ou nibble en environ soixante quinze secondes. Version 0.9, exécutable seulement. Auteur: Thomas Jansen.

HPMode:

Un fichier script pour sélectionner les polices, les attributs et certaines commandes pour la DeskJet 500. Il permet en particulier d'accéder à des commandes caractéristiques de l'imprimante difficiles d'accès dans les préférences de celle-ci. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Doris Ballard.

RMBShift:

Un programme qui vous permet d'émuler la touche Shift avec le bouton droit de la souris. Seulement 268 octets! (un peu plus que la dernière version). Version 2.0, totalement différente de la version 1.0 de la Fish 547. Source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

TheA64Package:

Un package émulateurs/utilitaires pour les nostalgiques du C64. Ce programme surpasse tout ce qui se fait dans le commerce. Beaucoup des utilitaires nécessitent une interface pour permettre à l'Amiga d'avoir accès aux divers périphériques du C64. Ce hardware est disponible chez Qustronix. Version 2.0, update de la version 1.0 de la Fish 379. Exécutable seulement. Auteur: Cliff Dugan, Questronix.

FISH #556

ASMOneDemo:

Une version de démonstration du package de développement en assembleur "ASM-One", avec l'option Save désactivée. Dispose d'un éditeur de macros, d'un optimisateur, d'un moniteur et d'un debogueur. Peut être contrôlé avec le clavier ou avec la souris. les fichiers include assembleur et offset sont fournis. De nombreux exemples documentés sont disponibles pour vous aider à appréhender ce soft. Version 1.02, exécutable seulement. Auteur: Rune Gram-madsen, DMV-Verlag.

Scheme2C:

Un compilateur Scheme qui accepte le langage défini dans l'ouvrage 'Revised Report on Algorithmic Language Scheme', avec quelques contraintes mineures et des ajouts. Le compilateur produit des fichiers sources en C , qui sont ensuite recompilés par un compilateur C du commerce pour produire des fichiers objets et exécutables conventionnels. A cause de sa taille, ce package est distribué sur plusieurs Fish: archives des fichiers sources et documentation sur la 556, spécial 68000 sur la 557, spécial 68020 sur la 558. Auteur: Digital Equipment Corporation.

VirusChecker:

Un antivirus qui scanne la mémoire, les bootblocks, et tous les contenus de fichiers pour étecter les vilaine bêtes. Port ARexx inclus. Version 5.3, exécutable seulement. Auteur: John Veldthuis.

FISH #557

AutoCentre:

Un utilitaire pour l'AmigaDos 2.0 qui centre automatiquement tous les écrans qui apparaissent. C'est très utile car vous aurez remarqué que de nombreux écrans continuent à s'ouvrir en 640 sur un fond overscan, ce qui les fait s'aligner sur la gauche de l'écran. Version 1.2, exécutable seulement.

DPatch:

Ce programme vous permet de changer les valeurs overscan par défaut des Deluxepaint 3.25 et 4.02. Utile pour revoir des dessins reialisés avec d'anciennes versions dont les valeurs ne sont plus supportées. Auteur: Colin Bell.

Scheme2C:

Suite du package de la Fish 556. Contient des fichiers dédiés au 68000. Auteur: D.E.C.

WarpSpeed:

Un programme qui simule un champ d'étoiles défilant dans votre direction. Développé par l'auteur en C comme un entraînement. Version 1.0, source incluse bien sûr. Auteur: Doug Petercsak.

FISH #558

BTNtape:

Un contrôleur de lecteur cassette SCSI de type 'Mieux Que Rien'. Il procure un accès fichier sur les K7 à partir d'applications utilisant les appels simples du DOS (Read, Write). Il peut être aussi utilisé avec la commande d'archivage TAR pour vos backups. Il nécessite un bus compatible SCSI de type 'SCSI direct',

cependant il fonctionne aussi avec l'A2090(A). La présente version supporte davantage de type de lecteur de K7 et offre de nombreuses autres possibilités. Version 2.1, update de la FISH 471. Sources incluses. Auteur: Robert Rethemeyer.

DisDF:

Un programme pour rendre inopérant les lecteurs de df0: jusqu'à df3: afin de ne plus entendre leur cliquetis. Peut être lancé du CLI, de la starup ou du Wb. Version 1.1, source incluse. Auteur: Patrick Misteli.

Scheme2C:

Dernière partie du package de la Fish 556. Cette fois ce sont des fichiers consacrés au 68020. Auteur: D.E.C.

FISH #559

Addresser:

Un petit agenda sans prétention mais utile et qui peut permettre de composer via un modem tous vos numéros de téléphone. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Jeff Kelly.

APIG:

Une bibliothèque de fonctions externe pour ARexx du type de RexxArpLib. Cette bibliothèque vous donne accès à la plupart des fonctions résidentes graphiques, Intuition et Lauyer. Vous pouvez ainsi créer des structures nouvelles qui seront ensuite utilisées par d'autres fonctions pour créer des écrans et des fenêtres personnalisés. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: Ronnie Kelly.

Aquarium:

Enfin une nouvelle version de cet excellent programme avec cette fois un NewFish qui fonctionne et ne plante plus votre Amiga en détruisant au passage la structure de sindex et des noms. Par pur masochisme, l'ancienne version est toujours présente. la nouvele est d'une facilité d'emploi déconcertante. De plus toutes les Fish jusqu'à 550 sont dans la base. Version 1.15. Exécutable seulement. Auteurs: B.lennart Olsson et Silvano Oesch.

RexxRMF:

Encore une bibliothèque pour ARexx pour gérer cette fois des fichiers avec une arborescenec AVL. Version 0.5, exécutable seulement. Auteur: Ronnie Kelly.

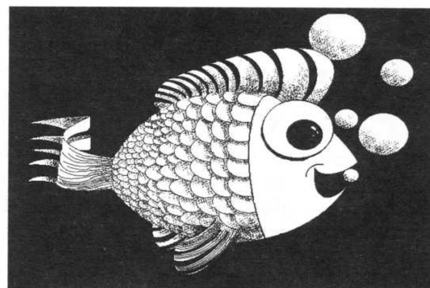
FISH #560

BootX:

Encore un virus killer. Version 4.02, update de la version 3.80, code uniquement. Auteur Peter Stuer.

Llamatron:

Le retour des lamas de l'espace. Les anciens parmi les lecteurs auront reconnu les fameux lams de Jeff Minter, célébres au début des années 80. C'est un jeu d'arcade



qui fera encore beaucoup de mal à vos joysticks. Des heures d'amusement à pulvériser les affreux aliens. Version 1.0, mais cette fois avec un version pour 512Ko. Auteur: Jeff Minter.

MuchMore:

Pour moi le meilleur afficheur de textes sur Amiga. Il rencontre un grand succès depuis sa sortie (pour preuve, Fish l'utilise depuis un bon moment). La version 3.0 offre encore plus de possibilités. Source en Oberon et en assembleur incluses. Auteur: Fridtjof Siebert.

STScan:

Un programme utilitaire pour utiliser un scanner flatbed Siemens ST400 SCSI avec votre Amiga. Peut être adapté à d'autres scanners et sert d'exemple pour réaliser des accès scsi direct jusqu'aux devices Scsi. Version 1.0, source en C incluse. Auteur: Frank-Christian Kruegel.

ED l'Epicier

A News COURIER

Rubrique dirigée par Jérôme Pagés

Bonjour,

Voici quelques questions en vrac :

CD+MIDI : Nicolas Fournel parle (Amiga News N°36 p 15) et c'est le seul, d'une très intéressante possibilité de lire des CD+Midi avec un CDTV? Où se procurera t-on ces CD+Midi? Combien existe-t-il de titres? Quels logiciels faudra-t-il posséder pour les utiliser? Je pense qu'un article sur ce sujet serait le bienvenu.

AVIDEO 24 : Est-ce-que la carte 24 bits de chez Archos est une véritable 24 bits? Un revendeur m'affirme qu'elle travaille en fait en "2 fois 12 bits entrelacés".

David Delon (34)

Jérôme : Vous ne pourrez pas écouter sur votre synthé BORMAHA DX 30 le dernier mégamix CD+MIDI du groupe TRUCK MUCH version "live" dès demain. Les produits de cette brillante invention tardent à sortir. Nicolas Fournel nous fait savoir que la diffusion grand public de ce nouveau système a été retardée pour des problèmes techniques (notamment synchronisation des signaux audio et midi). Cependant, il a tout de même été présenté au NAMM Show de Los Angeles il y a quelques semaines (non, ce n'est pas la plus belle exposition de rouleaux de printemps). Il existe donc au moins un CD+MIDI. Quand ceux-ci seront disponibles, Amiga News ne manquera pas de vous en faire part.

Encore un revendeur de soupes qui s'ignore. L'AVidéo 24 est une carte graphique 24 bits se connectant à la place de Denise (circuit 16 bits). L'échange d'information se fait en deux séquences de 12 bits. Le résultat est bien une image 24 bits. Le seul défaut de ce système est la vitesse d'animation divisée par deux.

Salut les gars,

Je suis actuellement confronté à un problème. Voici ma configuration : A2000B révision 4.4, 512 Ko de Chip, 512 Ko de Fast, kit XT, extension 2Mo Microbotics et ROM 1.2 (que j'ai mise à la place de la 1.3 d'origine car à l'époque je la trouvais meilleure).

Première question : en mettant la ROM 2.0, DENISE ECS et AGNUS 2 Mo dans mon 2000, cela va t-il marcher ? Vais-je bien avoir 2 Mo de Chip et 1 Mo de Fast ?

Deuxième question : ne vaut-il pas mieux que je mette uniquement la Rom 2.0 et Agnus 1 Mo. Dans ce cas, pouvez-vous m'indiquer la procédure à suivre (notamment au niveau du montage).

Maintenant un petit conseil aux possesseurs du kit XT, utilisez au maximum l'utilitaire JDISK (fourni avec le kit XT). Cela améliore beaucoup sa vitesse, (surtout si comme moi, vous n'avez pas de disque dur).

Etant vendeur en micro-informatique, j'ai eu l'honneur de pouvoir tester un Amiga 600. Mais je n'ai toujours pas compris pourquoi il est plus cher que le 500 plus. Merci de résoudre cette énigme.

Christophe Dupuis (14)

Jérôme : Oui, vous pouvez installer le 2.0, Denise ECS et sa soeur Extra Very Grosse Agnus dans votre machine. Cette installation se fera en deux phases. D'abord, update de votre Amiga pour passer de 512 Ko de chip à 1 Mo, puis installation de l'Agnus 8372 B (celui du 3000). Coût approximatif de l'opération : environ 2600 FF. Attention, pour bénéficier des plantureux avantages de Denise, il faut payer. Et c'est le tarif grand luxe puisqu'un moniteur multisync n'est pas encore accessible à toutes les bourses. En effet, le mode productivité de Denise ECS (haute résolution sans scintillement) est prévu par le Workbench (l'écran VGA, relativement bon marché, suffit). Jusque là tout va bien. Mais lorsque vous exécutez une application qui utilise un mode graphique différent (DPAINT en 320x256 32 couleurs par exemple),"fasten seat belt !!!", le beau moniteur VGA mélange ses pinceaux et ça ne marche plus. Il n'est pas adaptable aux autres modes graphiques de l'Amiga. D'où l'intérêt du dispendieux multisync. De plus en plus de logiciels supportent le mode productivité (ProPage, PPM, Excellence, QuickWrite, Prowrite, Maxiplan, Superbase IV et bien d'autres). Si vous êtes un boulimique de ce type d'outil, alors OUI! Il vous faut ce nouveau mode et le moniteur qui lui convient. Sinon, vous n'en tirerez aucun avantage.

Agnus 2 Mo, c'est deux fois plus de mémoire Chip, donc deux fois plus d'images et deux fois plus de sons. C'est aussi des buffers d'entrées/sorties (disque dur par exemple) deux fois plus gros et des communications proportionnellement plus rapides. 1 Mo de Chip était considéré comme non indispensable il y a peu de temps. C'est devenu un minimum si l'on souhaite utiliser plusieurs applications en parallèle. Agnus 2 Mo est un bon complément du système 2.0. Pour ce qui est de l'installation, les manipulations sont très bien décrites dans les documentations fournies. Il faut cependant vous indiquer la nécessité de disposer de ROM 1.3 ou plus. Et, bonne nouvelle, SEREL vous propose même l'installation gratuite sans perte de garantie du nouvelle AGNUS et de la ROM 2.0 (installation gratuite, pas les circuits bien sûr).

L'Amiga 600 est plus cher... euhhh !?!? sûrement à cause du contrôleur de disque dur... et peut-être aussi à cause du lecteur de carte PCM-CIA (que tout le monde connaît) et... surtout parce que c'est le petit dernier.

Salut à tous,

Je possède un A2000 B révision 6, une carte AT, un disque dur PC partitionné en 2/3 PC 1/3 Amiga et un lecteur externe. J'ai plusieurs problèmes lorsque je me sers de la passerelle. Au moment où ma startup lance le PC, la passerelle boote sur le disque dur. Jusque là tout est normal. Une fois que le PC tourne et que l'autoexec a été exécuté, les problèmes commencent :

- quelquefois, les bords de la fenêtre Amiga disparaissent et j'obtiens alors un 'vrai' écran PC. Ce n'est pas encore trop grave car je me sers rarement de l'Amiga lorsque je travaille en PC, mais ce n'est pas une raison !
- si la fenêtre Amiga est présente, la moitié de la première ligne de texte PC est cachée par le haut de la fenêtre Amiga. Je suis donc contraint de faire Amiga-Right+F pour recentrer le texte PC dans la fenêtre Amiga. Ce n'est pas trop grave mais à force, ça lasse.

• dans 90% des cas, et là c'est grave, ma souris ne répond pas du côté PC. Si je lance Word ou Ventura, le pointeur apparaît, mais il ne bouge pas. Bien entendu, j'ai auparavant appuyé sur Amiga-Left+P, et AMouse a bien reconnu la souris lors du boot. Si je reboote le PC (CTRL-ALT-DEL), AMouse-PC ne trouve plus la souris ("Waiting for AMouse on Amiga, press a key to abandon"), alors que AMouse-Amiga est toujours valide. Pour que la souris fonctionne, je suis obligé d'effectuer plusieurs reset successifs (CTRL AMIGA AMIGA ou même carrément ON/OFF), et parfois jusqu'à une dizaine de fois. Sachant qu'il faut à peu près 3 minutes pour que le PC soit fonctionnel, je perds donc 30 minutes en reboot successifs. Pourquoi tant de haine ???

De plus existe-t-il un moyen de désactiver la passerelle, car certains jeux (Lotus II) ne fonctionnent pas à cause d'elle ?

Frédéric L. (88)

Jérôme : La disparition de vos bordures de fenêtres n'est absolument pas un bug. Elle est provoquée (involontairement sûrement dans votre cas) par un double click de la souris dans le cadre de celle-ci. Cela permet d'utiliser pleinement l'écran PC. Un second double click permet de revenir dans la configuration précédente. L'utilisation de cet outil vous permet d'éviter ainsi la gêne provoquée par le décalage du texte dans la fenêtre de votre AT (et cette fois, c'est un bug incontournable).

Selon Eric Laffont, le problème de votre souris peut être de plusieurs origines.

La plupart des logiciels PC doivent être configurés en fonction des périphériques que vous lui fournissez. Le driver de la souris est déclaré dans le fichier config.sys (comme sur de véritables XT ou AT) et s'installe en mémoire au moment du boot de la machine. Il se peut que votre logiciel utilise un mauvais gestionnaire (autre que celui adapté à la passerelle). Dans ce cas, modifier l'installation de votre logiciel en essayant de nouveaux gestionnaires de souris. Il se peut que votre AT soit mal configuré au niveau des adresses mémoires (dans le cas d'une extension mémoire). Vérifier votre installation hard et soft. Si vous sortez et remettez souvent votre carte dans la machine pour jouer à certains jeux, par exemple, vérifier la propreté des connecteurs (peu plausible en fait dans votre cas).

La meilleure solution, proposée par Eric Laffont, de remédier aux problèmes de souris est de se procurer une carte PC 8 bits série et parallèle (moins de 250 FF) et d'acheter une souris spécifique au PC (de 150 à 200 FF, pour une souris très correcte). La carte sera connectée dans un des slots d'extension du 2000 qui suit la carte AT. Elle permettra d'utiliser des gestionnaires PC standard et vous fera bénéficier d'un nouveau port parallèle utilisable indépendamment de l'Amiga. Il faut savoir aussi qu'il existe des souris avec commutateur PC-AMIGA ce qui éviterait grâce à une petite bidouille (câble en Y avec switch : entrée souris, sortie PC et sortie AMIGA) d'avoir deux souris sur le bureau.

Il n'y a pas d'autre moyen pour désactiver votre passerelle que de la déconnecter. L'auto configuration de celle-ci s'empare de 64 Ko de Chip de votre Amiga. Certains logiciels peuvent ne pas supporter ce cruel affront et refuser de fonctionner normalement.

Ca sent mauvais chez Impulse !

Messieurs,

Lecteur assidu des articles concernant la 3D, je tiens à vous exposer les problèmes que je rencontre avec IMPULSE.

Suite à l'article de B.W. Schenck (AmigaWorld n°11) je décidais de demander à IMPULSE (CIS ayant mis fin à ses relations avec Impulse) la mise à jour de 'Turbo Silver 3.0' en 'Turbo Silver 3.0 SV' pour $30. Un mois plus tard je recevais 'Imagine 1.1' que je n'avais jamais commandé pour $155.

Je trouve cette pratique commerciale pour le moins doûteuse.

De plus ce programme provoquait un 'Guru Meditation 4' à chaque chargement. Je retournais donc à Impulse la disquette originale en expliquant courtoisement les problèmes que je rencontrais. Je n'ai jamais reçu de réponse malgré l'envoi répété de lettres et de fax. Quelques mois plus tard, j'ai eu grâce à un utilisateur français d'Imagine l'explication de mon problème.

La version d'Imagine que j'ai reçue d'Impulse ne fonctionne qu'en NTSC. Entre temps, j'avais acheté un Amiga 2000 possédant le Fatter Agnus 8372 qui permet la commutation PAL/NTSC. Je réécrivais donc à Impulse en leur expliquant que j'avais trouvé la cause de mon problème et leur demandais d'avoir la gentillesse de me renvoyer ma disquette originale qui est nécessaire pour demander une mise à jour. Je n'ai jamais reçu de réponse! Que puis-je faire pour obtenir satisfaction ?

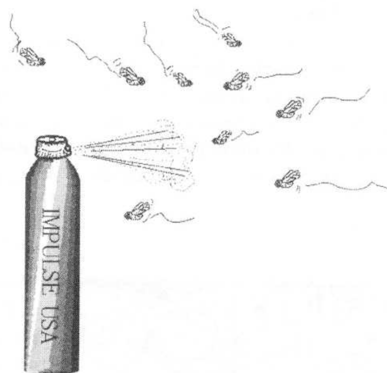
De plus, j'ai contacté MICRO PUNCH, importateur officiel pour la France d'Imagine, pour réaliser l'upgrade Imagine 2.0. Il m'a été répondu qu'Impulse avait donné l'ordre formel à ses importateurs de ne réaliser l'upgrade que si la disquette originale était retournée. Il faut remarquer que si la disquette est une preuve d'achat, elle n'est pas la seule : je suis enregistré chez Impulse (facture 5773) et j'ai conservé la facture du logiciel.

Je tiens à ce que toute personne achetant chez Impulse soit avertie des problèmes qu'elle peut rencontrer. J'espère que vous trouverez une solution à mon problème.

Henri Wilmart (77)

Jérôme : Nous avons contacté MICRO PUNCH qui nous a vivement conseillé de s'adresser à MEMPHIS COMPUTER PRODUCT en Allemagne (importateur au niveau européen d'Impulse au contact plus facile). Micro Punch souffre des même maux que vous en ce qui concerne la communication avec la société américaine. Les mises à jour des versions d'Imagine achetées chez Micro Punch devrait se faire par Micro Punch, et ce, par l'intermédiaire du groupe allemand.

(MEMPHIS COMPUTER PRODUCT - Gartenstrasse 11, W 6365 RODHEIM V.D. HÖHE N° de Tél : 06007/7789)



Cher Amiga News,

Je suis, depuis peu de temps, possesseur d'un Amiga 500+. J'ai découvert les immenses possibilités de cette machine dans le domaine Audio.

En effet, je pense acquérir prochainement un digitaliseur de son (stéréo bien sûr). Malheureusement, je ne connais pas bien les produits disponibles.

J'ai donc quelques questions à vous poser :

• pourriez-vous citer quelques digitaliseurs et leurs distributeurs (en sachant que mon budget est inférieur à 1000 FF)?

Existe-t-il des problèmes de compatibilité avec l'A 500 + ?

Pourriez-vous m'indiquer les caractéristiques du sampler MK II (lequel semble très populaire).

• le modèle Techno Sound Turbo (présenté dans Amiga News n°42 page 16) a t-il désormais un distributeur en France ?

Toujours dans le domaine du son, j'ai rencontré récemment un problème avec la démo Zoom Phenomena. En effet, cette dernière ne diminue pas l'intensité de la led POWER, ce qui a pour résultat de diminuer la qualité du son (aigus presque inexistants).

• Pourriez-vous m'indiquer à quoi correspond la diminution de l'intensité de cette led ?

Existe t-il un moyen (un utilitaire, une astuce) pour basculer la led avant le chargement de la démo.

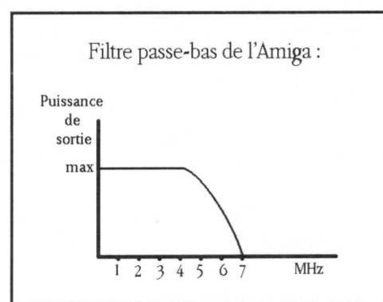
Stéphane Le Coz (53)

Les digitaliseurs que je vous conseille sont bien sûr ce que l'on trouve dans les pubs des différentes revues Amiga. Il faut savoir que celui-ci bénéficie d'une très grande expérience en la matière. Le nombre de cartes existant en est la preuve. Cela vient du fait que de développer ce genre de système sur Amiga est relativement facile. En effet, le port parallèle étant bidirectionnelle (ce n'est pas le cas d'un PC par exemple) et rapide, les sorties d'un échantillonneur 8 bits (convertisseur analogi-

que/numérique) peuvent se connecter directement à la place de l'imprimante, de plus, l'Amiga possède d'origine un convertisseur numérique/analogique 8 bits pour permettre la sortie du son sur les cinchs HIFI. Dans votre cas, je pense qu'un appareil qui échantillonne à plus de 8 bits ne serait pas d'une grande utilité (qualité du son bien supérieur mais coût très élevé). La stéréo n'est pas vraiment indispensable (mémoire consommée deux fois plus grande). Sur des échantillons de taille raisonnable, vous n'aurez pas vraiment l'occasion de profiter d'un signal stéréo à moins de disposer de 8 Mégas de mémoire et d'un logiciel adapté. Enfin si vous y tenez... Ce qui va faire la différence n'est pas le hard (tous les digitaliseurs proposés sont a peu près équivalents) mais plutôt le logiciel qui est proposé. Beaucoup font partie du domaine publique et sont donc faciles à se procurer. A noter la bonne performance du petit dernier de New Dimensions (celui que vous mentionnez) et la sortie du digitaliseur proposé par CIS. Se connectant sur le port parallèle, il n'y a pas de problème de compatibilité avec le 500 +. MK II (Amiga News n°25 page 14 a une fréquence d'échantillonnage très élevé, il permet de laisser connectée son imprimante (pass thru) et le réglage du gain est possible. Attention cependant car peu d'échantillonneurs (comme Perfect Sound V 3.0) proposent une entrée pré-amplifiée permettant de brancher un micro directement (ils sont généralement plus chers).

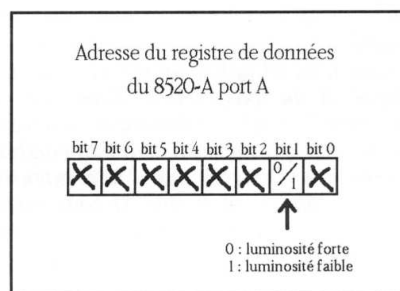
Distribué par DUCHET COMPUTERS, Techno Sound System est facilement accessible même en Angleterre. Vous pouvez directement les appeler ou leur écrire en français (cf leur pub dans A News n°44 page 37).

Depuis l'apparition du 500 et du 2000, l'Amiga possède un filtre passe-bas commutable (fixe sur les 1000) entre la sortie du convertisseur analogique/digital et la circuiterie audio. Quand il est activé (diode de forte luminosité), toute fréquence de plus de 7 MHz est bloquée, les fréquences comprises entre 4 et 7 MHz sont atténuées et les fréquences en dessous de 4 MHz peuvent passer.



Désactivé (diode de faible intensité), toutes les fréquences peuvent passer. Ce filtre permet d'éliminer magistralement les fréquences parasites dûes au phénomène d'Aliasing distorsion existant sur l'Amiga aux environs des 5 MHz. L'interrupteur électronique du filtre est connecté au réglage de l'intensité de la diode POWER qui devient alors un indicateur de présence du filtre. De nombreux petits utilitaires qui modifient la diode existent dans le domaine public.

Le but est de modifier la valeur du bit n° 1 de l'adresse BFE001 (hexadecimal) qui représente le registre de données du CIA 8520-A port A.



Voici un exemple un peu violent en langage C (facilement adaptable dans n'importe quel autre langage) :

```
main ()
{
UBYTE *registre = 0xbfe001; /* pointeur vers le registre */
UBYTE valeur;

valeur = *registre; /* on recupère le contenu du registre */

if (valeur & 2) /* si c'est éteint (bit 1 = 1) */
        *registre = valeur & 253; /* on allume */
else /* sinon (bit 1 = 0)*/
        *registre = valeur | 2; /* on éteint */
}
```

Quelques infos sur le C:

- UBYTE valeur signifie que valeur est une variable de type 'octet non signé'
- UBYTE * registre signifie que registre est une adresse mémoire (pointeur) vers un octet non signé
- le symbole & correspond au ET LOGIQUE
- le symbole | correspond au OU LOGIQUE
- * registre = valeur signifie que le contenu de l'adresse registre prend pour valeur 'valeur'

Le programme exécutable est disponible chez Amiga News. Envoyez nous une disquette ainsi qu'une enveloppe timbrée et adressée.

Si la démo ne change pas elle-même la valeur du bit n°1, vous devriez profiter d'un son plus aigu.

DIVERS

Vds Volumm 4D PRO. 1000F, AMOS 250F, 3D TEXT Animator 120F, Digimate III 120F. Fabrice Duhoux 14 allée Hiere 31860 Pins-Justaret. Tel: 61-76-23-37.

Vds caisse d'Amiga 3000 complète avec Support Drives et Alim. pour bricoleur. Vds PRGS originaux PC (Excel, Rapid file...) Tel: 64-01-06-11.

VDS Imagine + Turbo Silver + Terrain éditor le tout avec docs originales pour 1500F. Tel: 44-49-11-66 (ap 19H).

Vds originaux: KindWords avec disq.Super Fonts, ainsi que programme de déssins FusionPaint 300F le tout. Tel:77-72-05-37.

VDS JX Amiga; Populous 2: 170F; Lotus 2: 140F; Beast 1: 50F; Iceman (Sierra 5 dsk): 150F; Thunderstrike: 100F. Tel: 37-52-25-95. Le W.END demander Anthony.

Vds Amiga 2000B + 2ème lecteur interne + DD Quantum 52 Mo + extension 0 à 4Mo. Peuplée 0Mo + joystick. Prix 6500F Tel: 49-66-13-78 HR.

Vds Amiga 2000B WB1.3 + 1084 + lecteur externe 31/2 + docs +joystick + livres de prog. Prix: 8800F. Carte PCXT + lecteur 51/4 + File card 20Mo + docs + boite de rangement: 2500F. Imprimante StarLC10 + cable + rubans: 1200F. Le tout avec cartons d'emballage 8000F. Tel: 42-35-14-02 (ap 19H)

Vds carte EXT. mem. Microbotics 4Mo pour A2000. Prix: 2000F(port compris). Tel: 47-53-12-30

Vds Amiga 500 + EXT mem. 2.5 Mo RAM + 1084S. Prix: 4500F (à déb.) Tel: 30-95-22-61. José Duarté, Lieudit la Garenne 78680 Epone.

Vds D.Dur 52 Mo SCSI pour Amiga 500, DD Quantum (17ms) + EXT. Mém 2Mo. Prix: 3200F Tel:(1)48-69-27-81. Laurent.

Vds pour A2000: KIT Passerelle XT A2088D complet avec MS-DOS 3.21, 3.30, 4.01 et 5.0, DR-DOS 6.0, Janus 2.0, DP, docs et livres divers. Prix: 990FF. Lionel Billiet Tel:76-87-89-01(ap:18h30).

Vds A500 TBE EXT.Mém. 512 Ko, emballage d'origine, tapis à souris, joystick. Prix: 2.200F. Imprimante Epson LQ 500, 24 aiguilles TBE. Prix 2000F Ou 4000F le tout. Elie Winter Tel: 42-05-30-52 (ou 42-41-90-71).

Vds Genlock GOLD SP PAL et YC filtre RVB 3500F, EXT. Mém. 4Mo pour A500 1400F, Sculpt-Animate 4D V2.09C 2000F, Sculpt 4D junior 200F, Delux Vidéo III 200F, tous originaux. Tel: 48.82.37.48

Vds A2000+écr. 1083S + 2éme lecteur interne + cable, log. téléchargeables + divers log. acht 12/92 7000F + Carte Atonce Plus Compat AT286 16 MHz acht 03/92 2850F. Le tout 8800F. Tel:35-90-00-17 p19 (76).

Vds A3000 (12/91) Kickstart 37.175: Unix 25 MHz, 6Mo (2M de chip+4M de fast rapide (static Column Burst Mode), moniteur Multiscan 1950 Commodore, 150Mo de Disk Dur (105Mo Quantum+45Mo Rodtime), nombreux livres (Bible de l'Amiga, Langage C etc...valeur: + de 1000F) et revues (A-News, Amiga Revue, Amiga Format etc...) et imprimante 9 aiguilles, 230 disks (backups, DPs, démos, disks vierges etc...). Valeur 38.000F, vendus 26.000F. Tel: 16(1)39-91-35-52 Valérie.

Vds A2000B DDUR 20Mo, carte AT, nbreuses Revues. Prix 7500F Tel:59-39-20-00 (de 19H à 20H).

Vds A500 (ROM 1.3) + (moniteur couleur 1084S + EXT. Mém 512 K + Drive 31/2 EXT. + 2boites Posso + 300 DISKS (jeux, utilitaires, démos) + Livres. Prix 5000F, contacter David. Tel:54-74-27-60.

Recherche "Boulder Dash construction Kit" sur Amiga. Ecrire à Jean-Christophe Ligot, 7 rue Honoré de Balzac 41310 St Arand Longpre.

Vds original programme de traitement de texte Kind Words avec disquette Super fonts ainsi que le programme de déssin Fusion Paint 300F le tout. Tel:77-72-05-37.

Vds A500 + 512Ko + péritel + souris + lecteur ext. 5 1/4 + boot + 500 disks (dont 140 vierges) nombreux jeux + utilitaires, drivers + 4 boites de rangements + Disks 3'5 + 3 joysticks + manuels. Prixs: 4000F. A Vds imprimante matricielle monochrome 9 aiguilles STAR LC10 compatibles IBM/EPSON PC/XT/AT, AMIGA, ATARI STf et STe + papier + cables et manuels: 1000F. Tel:54-78-90-75, Bluet Guillaume.

Vds A2000B révision 6 avec ROM 2.0 + moniteur 1084S + DDur 40Mo + carte passerelle PC XT (+ souris, docs etc...). Prix: 8000F, imprimante Image Writer II (couleur) 1500F. Tel:(1)48-70-16-63.

Vds originaux, Amos 3D 200F, Démomaker 200F, Kindwords 200F, Fusion Paint 100F, Donald et Alphabet Magique 100F, Rody et Mastico 100F ou échange contre autre utilitaires ou jeux originaux. Tel:77-72-05-37.

Vds A2000B (1991), 3Méga de RAM, 2 lecteurs 3"1/2, DD GVP 80 Méga, 1 moniteur 1083 S(stéréo couleur), 1 imprimante BJ 130 e (N&B Bulle d'encre+ 1 cartouche), la totalité du matériel est encore sous garantie). Offert pour l'achat de ce matériel, jeux originaux (Karaté, Golf), Domaines Publiques Divers, GFA Basic (original). Prix 13500F. Tel:93-69-38-80 (HB) demander Philippe Renault.

Vds circuits intégrés RAM 51000 (1MEGx1). Pour extension mémoire Amiga ou PC, 450F pour 2Méga. Tel: (1) 60-14-65-15.

Vds A500 + 2Mo + drive externe + midi + livres. Prix: 4000F. Tel:20-60-19-06 (le soir).

Vds pour A2000 Carte Passerelle AT Commodore A2286. Lecteur 5 1/4 (1,2 Mo), Doc. + logiciel d'installation, MSDOS 3.3, 4.01, 5.0 DRDOS6 avec logiciels de référence sur PC: Word, Works, PCTools, Quatro...le tout TBE pour 2000F. Donne INTERFACE DIGITALISATION SOUNDSCAPE. Tel: Jean François 61-66-21-60.

Vds A2000B + 1084S + HD 40 Mo + carte XT + imprimante 24 aiguille + PSound + trackball. Nombreux livres et revues. Prix: 11400F. Tel:64-93-02-72.

Vds pour A500 DDUR externe de 42 Mo avec carte contrôleur et boitier métallique type DataFlyer 500/42Mo, autoboot avec doc et disquette d'installation. Prix: 1500F (valeur neuf 3990F), acheté en Avril 1991, sous garantie avec facture d'achat. Tel: 44-53-41-71 (ap 19H). Demander Philippe.

Vds pour Amiga, cartouche NORDIC POWER avec emballage et doc complète. Prix: 400F. Digitalisateur et sampler audio A.M.A.S avec interface, disquette et doc. Prix: 400F. A.M.O.S "The creator" avec doc complète en français. Prix: 250F. Disney Animation Studio complet avec doc. Prix 400F. Tel: 44-53-41-71 (ap 19H). Demander Philippe.

Vds pour Amiga, Lattice C/SAS 510B (original). Prix: 1600F. Tel: 61-78-15-53 (ap 19H).

VDS A3000, 25MHz, DDUR 52 Mo + 3 Méga de RAM + écran multisyncro 1950 + divers logiciels exéllent état. Prix: 21000F. Tel: 45.84.16.79 demander Hélène (en soirée).

Vds platine de commutation pour 2 kickstart avec intérrupteur à un prix très interessant. Tel: 83-96-48-45.

Vds A2000B (WB 1.3), avec 2 lecteurs internes, 1 lecteurs 5 1/4, une carte passerelle XT avec 640 Ko, et DDUR Filecard 30Mo. Prix: 4500F. Tel: 20-57-73-45 (ap 19H). Possibilité de livraison en région Lilloise et Parisienne. Demander Jean- Christophe.

Vds carte A2058 Commodore, 2Mo de RAM extensible à 8. Prix: 750F. Un tuner TV pour moniteur Amiga. Prix: 500F.

Vds Spectrum 128K avec lecture K7. Prix: 500F. Vd s console de jeux VECTREX avec moniteur monochrome incorporé 400F. Dictée magique de Texas Inst. Prix: 300F. Cherche Amiga+, faire offre: Pierre Tel 20-47-69-57.

Vds A500 WB 1.2 étendu à 1 méga-octet,joystick. Prix: 2000F.(à débattre). Tel:44-62-75-16 (en soirée) ou 42-94-98-60 (HR).

Echange PPage 2.1 contre lot de polices ADOBE type 1.3. Pas sérieux s'abstenir. Tel: 63-58-49-00.

Recherche Genlock Y/C GST gold Pro de S.A.T. Faire offre raisonnable. Tel: 43-24-52-75 (soir).

Vds B.V.U 800 avec carte Time code, Lecteur, Enregistreuse PAL- image/image possible. Prix: 20.000F (à débattre). Tel: 42-36-17-14. Guy Paquier.

Vds A500 1Mo + A1084 + drive ext. + imprimante EPSON 9aig. + env 100 disks + accessoires etc... prix: 4950 F. Tel: 1-39-79-19-21 (ap. 20h) David, URGENT.

Vds A500, 1Mo, avec hoorloge + souris, joystick, lect. ext., Moniteur PHILLIPS, cable péritel Transfo, House, logiciels, livres pour 3900F. Tel: 47-26-88-78 demander Antoine.

Vds A500 ROM 1.2 + EXT. Mém.A501 + joystick + 40 disks + boite de rangement: Le tout 2000F. Tel: 70-59-67-04. Demander Emmanuel.

Cherche contact sérieux et durable sur A500 pour échanger Démos, Utilitaires, Modules NT/ST. Envoyer une disq. pour recevoir ma liste compléte (500 logiciels). Ecrivez à: Hoet Raphael rue du Nord, 93 6180 Courcelles Belgique. Tel: 07-1/45-82-44.

Vds Scanner Geniscan G84500 (Datel Electronics): 400Dpi mode texte/ couleurs tramées en 16 niveaux, peut travailler en entrelacé sur 2 pages écran suivant la mémoire (1Mo), adaptateur, manuel en Anglais (poss. traduction), Photon Paint (Anglais. original) donné. Prix: 1200F. Tel: 61-25-88-61 (ap19H).

Asso. MANOR(loi 1901), diffuse K7 Audio musique sur STRARTREKKER V1.3 (DP) en Midi sur KORG M3R.K7 + frais: 80F TTC. Vos images de synthèse, animations, musiques: contactez-nous. Des problèmes en Midi? Notre boitier peut les résoudre, envoyer votre cahier des charges. ASSOCIATION MANOR- DIASO JOSEPH Quartier Mermoz BAT D2 54240 JOEUF.

Vds BonitoRadiocom, interface et logiciel avec mode d'emploi en français pour Amiga ou PC, permet l'émission et la réception de Fax (cartes météo, photos de presses, radioamateurs etc...) le rtty et la cw (morse) le tout 800F + le port. Tel: 61-74-30-18.

Vds logiciels originaux, anglais: Quarterback Tools 300F, Amos 200F, The Director 200F, PowerPacker Pro 100F, Kara Fonts: Anim fonts 1 et 2, Headlines 1 et 2, Starfields. Le lot 450F. Laurent Herce (16) 67-47-11-84.

Je recherche tous les numéros d'A.News jusqu'au numéro 44. Wozniak Christian, 17 rue Anatole France, 58260 La Machine.

Débutant cherche club Amiga à Tlse ou les environs pour initiation. Jesus Garrido 2 impasse du canal 31270 Cugnaux. Tel: 61-92-09-20.

EMPLOIS

Etudiant en licence d'informatique ayant une bonne connaissance de l'Amiga, recherche un travail pour Juillet et Aout. Cointepas Yann 24 place Dauphine 75001 Paris. Tel: 43-25-09-21.

Recherche Animateurs Bénévoles, pour encadrer camps d'enfants et d'adolescents "difficiles", (Juillet, Aout). Contact: CAMPS AJD, 3 Montée du petit Versailles 69300 CALUIRE. Tel: 78-08-23-83.

Sur région de Strasbourg, cherche traducteurs/traductions du domaine public, cherche aussi data en vectoriel (fontes, dessins ou clip art). Je désire toujours, malgré un cancer qui me prend beaucoup de mon temps, essayer de monter une petite collection de logiciels DP, ainsi que des services y attenant et ceci dans l'esprit DP. C'est à dire bien, français et pas cher. Contacter par télephone ou par écrit, uniquement si vraiment sérieux et capable (moi je ne suis pas capable, c'est pour cela que j'ai besoin de traducteurs). MR Sauer Daniel, 24 rue Kageneck, 67000 Strasbourg. Tel: 88-32-36-79.

Je cherche personne pouvant installer serveur minitel sur base Amiga, avec recueil de messages et interaction directe avec softs Amiga. Laurent Herce (16) 67-47-11-84.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France
13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse

Québec
Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

PETITES ANNONCES

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuite
Association, envoyer vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.(Association à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Sam ples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Am ateurs, Fred-Fish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F. **ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX**

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en cheque, ou timbres, ou enveloppe timbré avec disquette vierge. Catalogue papier sans détail 4 FF en timbre. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique. Contactez nous, réponse assurée.
"THE COM MODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6,La Rocade 91160 LONGJMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

FREE WORLD DP distribue et produit des disquettes sur Amiga. Prix de 13F/ disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations...N'hésitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

ONLY WAY CLUB diffuse et produit des disquettes DP. Plus de 1700 disks (Fish, Amos, Seka, ect). Prix à partir de 2 Frs/ 10 FF. Demandez notre catalogue sur disk gratuit à: ONLY WAY, BP 78, 2822 Courroux, SUISSE.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, **ORION DIFFUSION** vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION" ! 13F, disk compris. Demandez notre ca ta logue en nous envoyant 10F en timbres. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cédex. Journal "Constellation"

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart **CFP** diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA au prix de 25FF la disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

"DOM'PUBS DIFFUSION collecte et diffuse Démo, Utilitaires, Jeux pour 25 Frs par disquette (port compris) et Amiga Fish à 15 Frs. Catalogue contre timbre à 3.80 Frs.
DOM'PUB DIFFUSION, 10 Rue du Vergeron, 38430 MOIRANS"

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-37-52, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel: 20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, Drève de Nivelles 178/ 1 1160 Bruxelles XVI Belgique, Voice: 322/673.74.05, BBS: 322/672.36.65 V22-V22b 8n1, FAX: 322/673.74.05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 5195 Succ. C, Montréal H2X3N2

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros)...........290F
Pour l'étranger (tous pays).......................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de p**ort de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom...Prenom...
Adresse..
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous:

No: ______________________

Date d'expiration __ __ / __ __

Date.............................. **Signature..............................**

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du DP en ligne pour Amiga, Compatibles PC XT/AT, Atari ST/TT et Macintosh. Pour vous permettre d'accéder à cette logithèque, nous vous fournissons gratuitement le logiciel de téléchargement 'Moon' pour votre machine. Demandez le directement sur le serveur ou par courrier (Voir Bon de Commande).

DOMAINE PUBLIC

Les titres soulignés sont compatibles avec le 500+

MEGADEMOS & ANIMS

FDS946 LIGHT CYCLE DUEL ANIM. (2 disks) 1.5 Mo
FDS934 EQUINOX - SO WHAT (2 disks)
FDS935 UNIVERSAL INTENSITY
FDS948 DEVILS - LABYRINTH
FDS964 POSSESSED - ANESTHESIA
FDS978 MAJIC 12 - RAY OF HOPE 2
FDS1027 GNU - ORMEN DER KROB
FDS1028 GOLDFIRE - INFINITY
FDS1034 DREAMDEALERS - TALES OF DREAM
FDS1035 CRIONICS - HARDWIRED (2disks) 1 Mo
FDS1038 SYNTEX - THE RAZOR EDGE 1 Mo
FDS1048 RAZOR 1911 - VOYAGE
FDS1055 WFMH - WITH VECTORS TO HERVEN
FDS1083 ANARCHY - DIGITAL INNOVATION
FDS1091 ALCATRAZ - ODYSSEY (5 disks) 1 Mo
FDS1092 VIRTUAL - REAL EMPATHY (2 disks)
FDS1094 DIGITAL - THE PUNISHER
FDS1097 ANGELS - EVOLUTION
FDS1105 PARADISE - INFINITE DREAMS
FDS1113 DIVINA - TECHNO FRIGHT
FDS1114 D-TECT/COMA - BURGER HILL

MUSIQUE

FDS928 CINEFEX - THE ORCHESTRA
FDS929 BASS - SUBLIMINAL VISION
FDS930 CHROME - DIGITAL DISCO
FDS931 SHINING 8 - TECHNOMANIA 2
FDS932 WILDFIRE - TEKKNO
FDS959 THE MEGA CONCERT
FDS1018 CAESAR/PALACE - AURUMN NIGHTS
FDS1021 Z&B - JUST FOR YOURS EARS (2 disks)
FDS1031 CELTIC 90 - SOUND REVOLUTION SIX
FDS1037 VEGA MUSIC DISK 2
FDS1043 SANITY - WORLD OF TECHNO
FDS1086 RAZOR 1911 - FACE ANOTHER DAY
FDS1093 LOGIC SYSTEM - MANIC RAVES II (4 disks)
FDS1106 BASTARDS - TECHNO TRANCE III
FDS1107 DMW - THE 4 SEASONS by Vivaldi (2 disks)
FDS1109 THE LOST BOYS - RYTHM MOTION (2 disks)

JEUX

ADP059 SUPERQUIZ -> Questions/Réponses (Anglais)
ADP096 PAIR-IT -> Le but est de former des paires.
ADP097 DYNAMIT DICK -> Arcade.
ADP103 PICK-UP A PUZZLE -> 8 images à assembler.
ADP105&106 CAN YOU PICTURE IT -> Puzzle agité !
ADP110 CROSS FIRE (1 Mo) -> Arcade.
ADP130 THE WOODEN BALL -> Football du futur ?
ADP135 SIMONS SAYS COLOURS -> Educatif....
FDS1108 KRYPTIC - ESCAPE -> Arcade.

Série SH (Shareware-Compensé)

Logiciels en Français confiés directement à FDS par leurs auteurs. (Extrait du catalogue)

SH342 BOURSE V1.4 -> Gestion d'un portefeuille.
SH471 SP_disk 1 & 2 (2 disks) -> Pour dessiner et afficher des images dans plusieurs modes.
SH505 BOOT MASTER V1.42 -> Pour personnaliser les disquettes en installant des boots spéciaux.
SH641 DISKLABEL V1.1 -> Pour imprimer facilement des étiquettes.
SH803 TISUTILS - EDITEXT V1.01 -> Editeur de textes + catalogage des disquettes.
SH804 TISUTILS - ETIK V1.1 -> Création et impression d'étiquettes de D7 et de K7 vidéo.
SH824 GFX CONVERTER V4.0 -> Convertisseur d'images très puissant qui surpasse sans doute les autres logiciels similaires.
SH825 EMERAUDE EMPIRE -> Très bon jeu d'arcade à découvrir.
SH909 THEME ASTRAL -> Permet d'établir votre Thème Astral, Biorytme, Ascendant et de faire de la Numérologie.
SH1000 GESTCPT V1.2 -> Gestion de votre compte bancaire. (1 Mo + Horloge).
SH1001 ABSYS - DIGIT MASTER 1 -> Ces 3 disks
SH1015 ABSYS - DIGIT MASTER 2 -> contiennent
SH1016 ABSYS - DIGIT MASTER 3 -> des musiques de qualité professionnelle. (1 Mo). Les fans de J.M. Jarre ne doivent pas rater la 3 !
SH1110 ABSYS - DIGIT MASTER 4 -> Des samples numériques...... toujours pour les fans de Jarre !
SH1064 AMIGA SOURCE EDITEUR V1.2 -> Excellent éditeur de textes pour les programmeurs. Un très grand nombre d'options et fonctions impossible à décrire ici. Bref, ce logiciel est un Must du Shareware !!!
SH1010 TISUTILS - HARDMENU v1.1 -> Permet de créer des menus pour lancer les logiciels du disque dur.
SH1011 EQUILOG V1.36 & MICE V1.2 'Equilog' est un MasterMind. 'Mice' génère le code source en Assembleur et C à partir d'images IFF.....

COLLECTIONS DISPONIBLES

FRED FISH 1 à 640
CAM 1 à 503
AMOS-DP 1 à 359 (partiellement), AMICUS, TBAG, AMATEUR RADIO, SOURCES SEKA...

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

AGE	269 F
ALIEN BREED	269 F
BARBARIAN II (Psy)	229 F
BAT 2	340 F
BATTLE ISLE	285 F
BIRDS OF PREY	299 F
BLACK CRYPT	289 F
BOMBERMAN	249 F
CELTIC LEGEND	285 F
CISCO HEAT	240 F
DEVIOUS DESIGN	255 F
DOUBLE DRAGON 3	242 F
ELVIRA - The Arcade Game	269 F
EPIC	239 F
FASCINATION	265 F
FANTASTIC VOYAGE	269 F
FIRST SAMOURAI	239 F
FOOTBALL CRAZY COMPIL.	273 F
FUN RADIO COMPILATION	289 F
GAUNTLET 3	249 F
HARE RAISING HAVOCK	339 F
HEART OF CHINA	349 F
HEIMDALL (1 Mo)	329 F
HOME ALONE	219 F
HUDSON HAWK	239 F
KILLERBALL	259 F
KNIGHTS OF THE SKY	325 F
LEANDER	269 F
MAX COMPILATION	270 F
MICROPROSE - GOLF	319 F
MEGA-LO-MANIA	285 F
MONKEY ISLAND II	339 F
MOONSTON	309 F
OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
POPULOUS 2	239 F
REALMS	289 F
ROBOCOD	245 F
ROBOCOP 3D	249 F
ROLLING RONNY	235 F
SIMPSONS	235 F
STORM MASTER	279 F
TERMINATOR 2	240 F
THE GODFATHER	289 F
TIP OFF	242 F
TORTUES NINJA 2	239 F
VROOM	239 F
WOLF CHILD	279 F

Besoin de plus d'infos sur un produit ? 36.15 FDS BAL 'Ecrire au service'

BUREAUTIQUE

AMIGA TOOLBOX	195 F
COMPTE CHEQUE	235 F
INFOFILE	495 F
KINDWORDS 2.0	420 F
MAXIPLAN PLUS	595 F
POWERWORKS	845 F
PRO WRITE	990 F
PROFIL	345 F
FAMILICOMPTE	325 F

GRAPHISME

3D CONSTRUCTION KIT	369 F
DELUXE PAINT IV	790 F
DIGIWORKS 3D	990 F
SPECTRACOLOR	850 F
THE DIRECTOR 2	990 F
VIDEO TITLER	990 F
VOLUMN 4D JUNIOR	420 F
VOLUMN 4D PRO	2350 F

LANGAGE

AMOS Français	455 F
AMOS COMPILER	295 F
AMOS 3D	345 F
DEMO MAKER (1 Mo)	380 F
COMPILATEUR GFA BASIC	390 F
GFA BASIC 3.0	490 F
DEVPAC V2	655 F
HISOFT BASIC	990 F

MUSIQUE

A.M.A.S SOUND DIG.	990 F
BIG BANG	1490 F
DELUXE MUSIC CONST.	1090 F
HARMONI	425 F
MUSIC MASTER	390 F
PRO 24	2690 F
QUARTET	590 F
SONIX 2.0	425 F
STEREO MASTER	550 F
STUDIO 24	1390 F
TRACK 24	495 F

DIVERS

DISCOSCOPIE 3.0	385 F
BLITZ TURBO	230 F

EXCLUSIVITES FDS

Ami'FASTBACK 1.0	**150 F**
MASTER VIRUS KILLER 2.2	**150 F**
DISKLOCK V1.0b / v2.0	**99 F**

PERIPHERIQUES

Extensions de mémoire pour A500 :

- 512 Ko + horloge	390 F
- 512 Ko - horl. compt. 500+	360 F

Extension de mémoire pour A500+ :

- 1 Mo	790 F

Lecteurs de disquettes :

- Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
- Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Blitz Turbo + Antivirus + Anticlick	710 F
- Double lecteur externe 880 Ko 3.5 + Alimentation + Blitz Turbo	1290 F
- Lecteur interne A500	540 F
- Lecteur interne A2000	590 F

Divers :

- Scanner 400 DPI	1690 F
- Souris optique	380 F
- Souris mécanique	199 F
- Carte ATONCE Plus 286 16 Mhz + 512 Ko de Fast + emplacement pour 80287	2490 F

LIBRAIRIE

La Bible de l'Amiga	340 F
Le GD Livre de l'AmigaBasic	249 F
Livre de la Musique (d)	199 F
Livre de la Vidéo	195 F
Livre de Superbase	169 F
Livre de Deluxe Paint III	145 F
Livre du Domaine Public	149 F
Livre Lecteur de disquettes (d)	299 F
Amiga - Trucs et Astuces (d)	199 F

TELECHARGEMENT 36.15 FDS

Vous n'avez pas de câble ?
Kit de téléchargement complet comprenant le câble minitel + le logiciel 'Moon' : 75 Frs
Précisez le type de votre machine et celui du câble (9 ou 25 broches)

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC : Indiquez ci-dessous les numéros de référence complets de votre choix (Exemple : FDS948 pour Devils - Labyrinth ou FF580 pour Fred FISH 580).
DOMAINE COMMERCIAL : Indiquez le titre du logiciel ou la désignation de l'article choisi.
Attention : Les commandes ne concernant QUE le Domaine Public ne peuvent être inférieures à 6 disquettes. Par contre, Domaine Public + Commercial, pas de minimum.

Les commandes de disquettes du DP sont traitées et envoyées sous 24/48 heures. Il en est de même pour le domaine commercial, dans la limite des stocks. La duplication des logiciels du DP est effectuée sur des disquettes de marque.

Nombre de disquettes DP : .... X 15 Frs = ... Frs.
Nombre de disquettes DP : .... X 21 Frs (col. SH) = ... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL = ... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (fortement conseillé) : 12 Frs = ... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

Carte Bleue n° : !________!________!________!________!
Date d'expiration : !______!______!______!

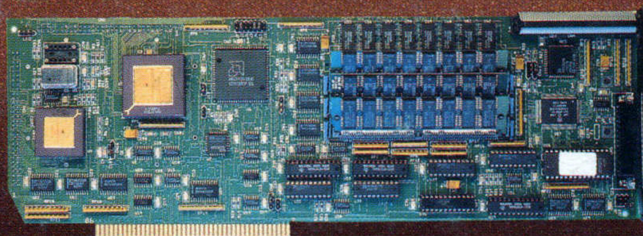
❍ Je désire recevoir le catalogue complet sur disquette (joindre 7,50 Frs en timbres si pas de commande).
❍ Je désire recevoir la disquette 'Moon' pour ....(Joindre 5 F en timbres).

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... VILLE : ....
Date et Signature obligatoire

INUTILE D'APPRENDRE A PILOTER AUX INSTRUMENTS.



Nouvelles Combo Série 3.



Depuis plus de trois ans, GVP fabrique les cartes 68030 pour Amiga 2000 les plus performantes du marché. Mais, en trois ans, les performances du 68030 n'ont pas beaucoup évolué. Ce qui a évolué, c'est tout ce que GVP met autour du 68030 pour vous en faire profiter au maximum.

Aujourd'hui, GVP présente ses nouvelles Combo série 3 et tout devient encore plus simple. Plus simples à installer, à configurer, à étendre, elles sont aussi encore plus simples à vivre. Par exemple, la nouvelle Combo 325 série 3 vous apporte bien plus que les performances de son 68EC030 cadencé à 25 Mhz; elle permet d'étendre la RAM de votre Amiga à 17 Mo et de connecter directement jusqu'à 7 périphériques SCSI sur son contrôleur ultra rapide.

Comme les Combo 340 et 350 série 3, elle dispose d'une procédure d'installation en français ainsi que d'une garantie CIS de 2 ans.

Et, vu les prix des nouvelles Combo série 3, même votre décision devient facile à prendre. Renseignez vous auprès de votre revendeur.

GVP

Modèle présenté COMBO 350 série 3 équipé de 16 Mo de RAM 32 bits
Photos et caractéristiques non contractuelles.
GVP est une marque déposée de Great Valley Products Inc. Combo est une marque déposée de CIS.



Distribution exclusive pour la France :
CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846



pour la Suisse :
MICROTRON
Postfach 69 Bahnhofstr. 2
CH-2542 PIETERLEN
Tel : 032 872429